

出版/1990年9月8日

特價

40元

The Softworld 軟體世界

華語版

全國唯一PC休閒軟體專業雜誌

9月號 第18期

克萊恩英豪攻略完結篇
亞瑟王傳奇一

馬蓋仙勇救倫敦一
步步殺機第二關攻略

GAME資料管理系統(下)
出擊飛龍+雙截龍II無敵版
1990全省發燒友聯誼會寫真
擴頁公告

PAYROLL

MOUSE
X-TRA
SPEAKER

MOUSE
X-TRA
SPEAKER

MOUSE
X-TRA
SPEAKER

MOUSE
X-TRA
SPEAKER

MOUSE
X-TRA
SPEAKER

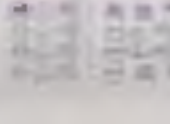
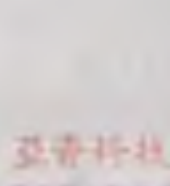
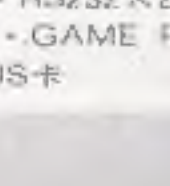
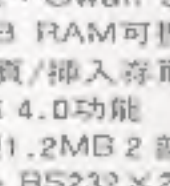
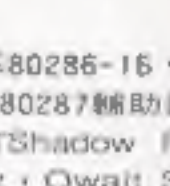
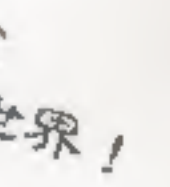
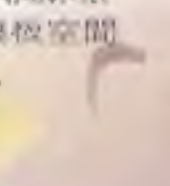
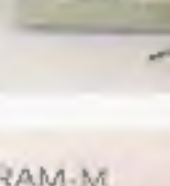
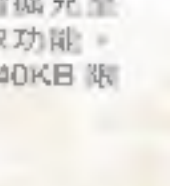
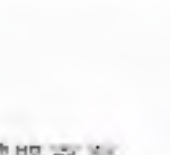
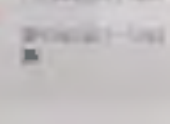
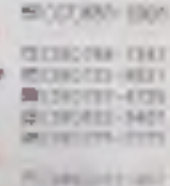
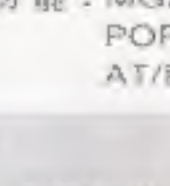
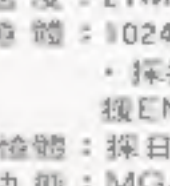
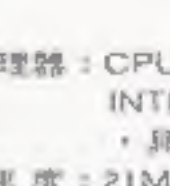
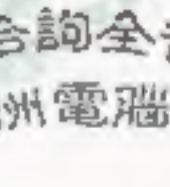
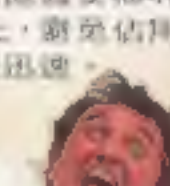
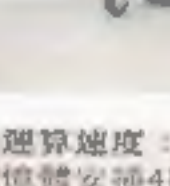
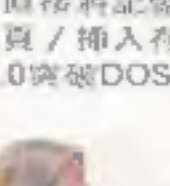
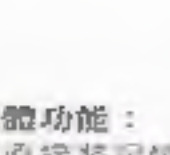
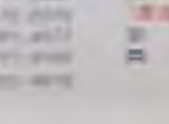
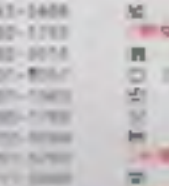
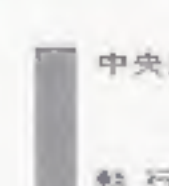
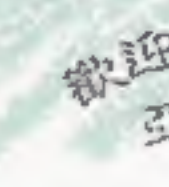
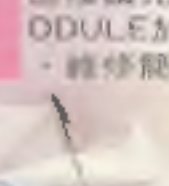
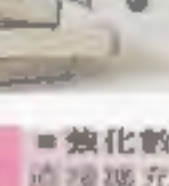
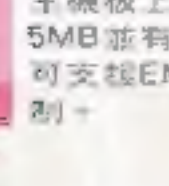
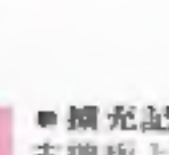
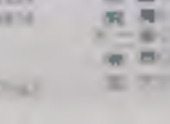
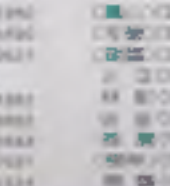
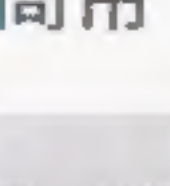
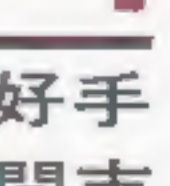
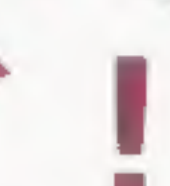
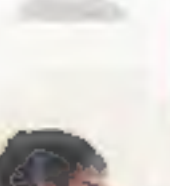
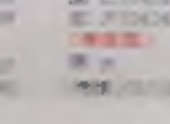
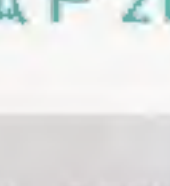
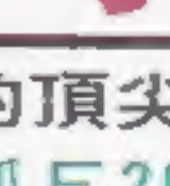
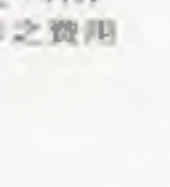
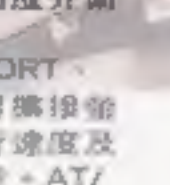
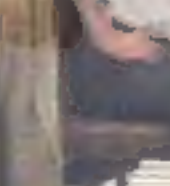
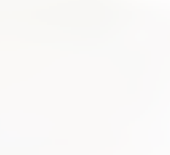
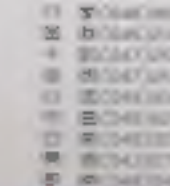
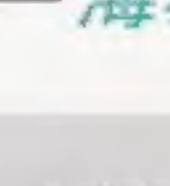
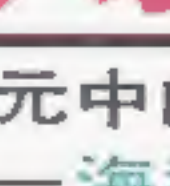
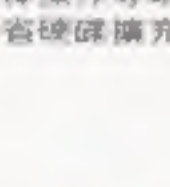
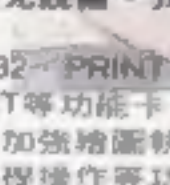
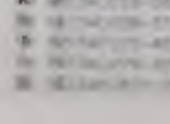
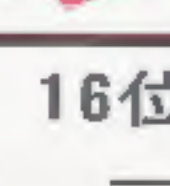
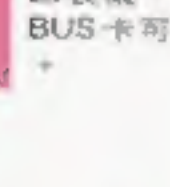
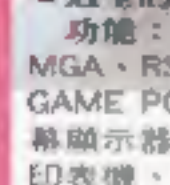
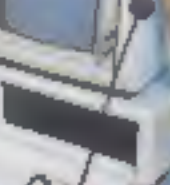
MOUSE
X-TRA
SPEAKER

MOUSE
X-TRA
SPEAKER

MOUSE
X-TRA
SPEAKER

MOUSE
X-TRA
SPEAKER

MOUSE
X-TRA
SPEAKER



■擴充記憶體功能：
主機板上可直接將記憶體擴充至
5MB並有換頁 / 插入存取功能。
可支援EM4.0突破DOS 640KB 限
制。

■強化數學運算速度：
直接擴充記憶體安裝4排RAM-M
ODULE於上，避免佔用機板空間
・維修簡便迅速。

■週全的擴充設備，具高度介面
功能：
MGA・RS232・PRINT PORT・
GAME PORT等功能卡，可擴接第
三顯示器，加強繪圖執行速度及
印表機、搖桿操作等功能。AT/
BUS卡可節省硬碟擴充卡之費用。

歡迎洽詢全省
亞洲電腦世界！

讓您久等了！

16位元中的頂尖好手 ——海狐F20問市

中央處理器：CPU採80286-16，附加
INTEL80287輔助運算器，具有Shadow RAM功能
執行速度：21MHz，Owait State
主記憶體：1024KB RAM可擴充至5MB
・採換頁/插入存取設計可獲
得EMS 4.0功能
輔助記憶體：採日製1.2MB 2部
介面功能：MGA・RS232 X2・PRINT
PORT・GAME PORT・
AT/BUS卡

◎亞洲電腦世界全省經銷商名單

(台北區)

台北 02-2301-0819
台北 02-2301-1401
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781

台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781

台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781

台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781

台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781

台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781

台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781

台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781

台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781

台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781
台北 02-2301-1781

亞洲電腦世界股份有限公司

總公司：台北市中正區新豐街
分公司：台北市中正區新豐街
分公司：台北市中正區新豐街
分公司：台北市中正區新豐街

EXTASE

憂亂情迷

機 種：IBM PC XT/AT
 記憶體：512K
 顯 示：單色/CGA/EGA/VGA
 操 作：鍵盤/搖桿/滑鼠
 片 數：2片
 類 別：益智



她是誰？較好的臉龐，
 清秀的五官，為何她
 還不醒來？！

雖然不是睡美人，天上
 人間也僅有這一位——舉世無
 雙的生化美女。現在她需要你
 ，讓她如鳳凰般浴火重生！

操縱氣泡重新設定電腦中八
 個主要線路，除了向各式錯綜變
 化的回路挑戰外，還要小心隨時應
 付突如其來的電腦病毒。

在看似單純的電路中和對手周旋，
 串接線路零件好讓自己的設定程序能順
 利進行，而在明爭暗奪中也發展出了幾種
 高級技巧。例如靈活裝卸零件的「過河拆橋」
 ，使不同區漸進過同一交會點的「時間差」
 ，要是未能早日悟出這些技巧，想要完成
 八根電路可就難囉！

這是一次對腦力和反應力的綜合挑戰，到底
 會功虧一簣，還是終於……

充分考驗智慧的挑戰，剪不斷

理還亂的感情線路能讓你柔腸百轉

軟體世界 第18期

CONTENTS

NEW FILES

意亂情迷	<i>Extase</i>	1
未來戰爭	<i>Future Wars:</i>	4
一時空冒險	<i>Adventures in Time</i>	
魔境傳說	<i>Rastan</i>	6
銀行大盜	<i>Bank Buster</i>	8
博克 萬花筒	<i>Hoyle Book of Games Solitaire</i>	9
小人物 狂想曲	<i>Les Manley in Search for the King</i>	11
快樂潛水俠	<i>Treasure Trap</i>	12
模擬城市	<i>Sim City</i>	14
地形編修程式	<i>Terrain Editor</i>	
行星末日戰記	<i>Full Metal Planet</i>	16

RPG俱樂部

出槌大法師	輔助攻擊魔法(二)	49
冒險補習班一	降魔十八式	52
華山論	GAME	55

GAME 在燒

我評未來戰爭和小人物狂想曲	18
凱撒大帝	19

英雄交響曲

音樂點唱機常駐版除蟲記	78
-------------	----

其 他

國內報導 20	紙上談兵 56	七嘴八舌 59
全省聯誼會寫真	噴射戰鬥機戰記	遊戲大家談
網頁公告 17	電玩短評 69	魔奇音效卡服務處啓事 68
票選排行榜 17	產品分類 79	全省銷售排行榜 80
16期讀者意見調查中獎名單 78		



遊戲攻略

深夜電訪X.Y.Z—— 武士傳說初期提示篇	22
至瑟王傳奇一尋找聖杯回憶錄(上)	24
炸彈小子過關路線(三)	30
馬蓋仙勇救倫敦—— 步步殺機第二關攻略	32
克萊恩英豪攻略(三) 完結篇	36
1990世界杯足球賽心得篇	41
波斯王子救美記(下)	44

PC地帶

用滑鼠玩四川省	70
血星異形II載入硬碟法	72
GAME 資料管理系統(下)	73

百戰天龍—秘技天地

世界杯足球賽神腿絕技	60
世界杯足球賽調虎離山	60
噴射戰鬥機—完美降落母艦法	61
噴射戰鬥機—快速取得飛行資格法	62
風馳電掣無所不用其極	63
創世紀VI狂想曲	64
雙截龍II無敵修改法	66
出擊飛龍無敵版	66
第一滴血II——全副武裝	67

演出者

發行 人/廖其賢	中打文統/吳德珍
編輯顧問/謝明奇	特約作家/黃明輝、方善悅、魏宇明
總 編 輯/李如梅	吳德珍、劉伯吉
文字主編/吳海曉	編具特單目/盧錦川總
文字編輯/魏 烈、陳 建	內文打字/長壽中大電腦雷射排版公司
美術主編/陳錦強	照相打字/恆具電腦照相打字行
美術編輯/呂淑娟、姚奇超	製 版/聯祥彩色印刷製版公司
文字處理/曾玉華	內頁印刷/品新彩色印刷公司
廣告 組/鄧其峰	封面印刷/海竹印刷行
文字交還/王其峰、姚淑敏、黃啓鴻	製 本/信昌製本所
曾一正、柯志祥、謝啟富	發 行 所/軟體世界雜誌
張家寧、李奇超、劉 浩	高華市郵政25 之34 信箱
美術交還/陳麗照、劉信良、陳金春	登記證號/局版登登字第3682 號
李淑鳳、曾文曜、謝學隆	出版公司/金華文化事業有限公司
李益民	

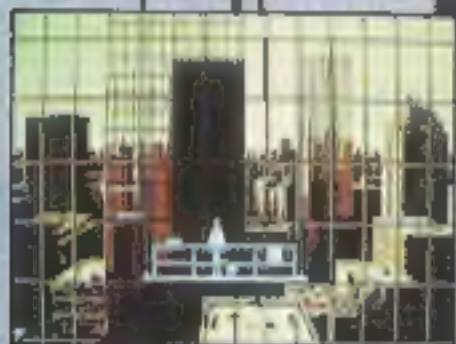
Search for The King
ACCOLADE



歐洲年度最佳冒險遊戲

未來戰爭

時空冒險



1. 你，一個都市森林中的無名小卒，突然發現西方新世界的大變局。未來戰爭，以電腦化模擬遊戲方式，過程流暢，節奏明快，強身令人完全融入劇情。



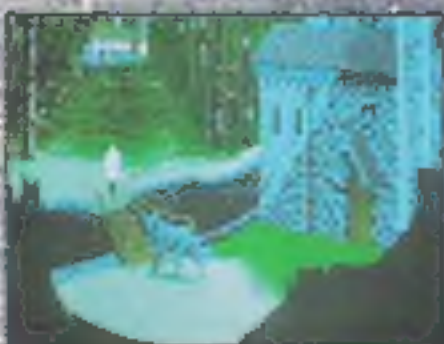
2. 你將在此大冒險中，與各式各樣的敵人，展開一場驚天動地的鬥爭。在戰鬥中，你將體驗到前所未有的刺激。



3. 遊戲的背景，將帶你進入一個充滿神秘色彩的世界，充滿了未知的挑戰。未來戰爭，將為你提供一個全新的視角，讓你體驗到前所未有的刺激。



4. 遊戲的背景，將帶你進入一個充滿神秘色彩的世界，充滿了未知的挑戰。未來戰爭，將為你提供一個全新的視角，讓你體驗到前所未有的刺激。



5. 遊戲的背景，將帶你進入一個充滿神秘色彩的世界，充滿了未知的挑戰。未來戰爭，將為你提供一個全新的視角，讓你體驗到前所未有的刺激。



6. 遊戲的背景，將帶你進入一個充滿神秘色彩的世界，充滿了未知的挑戰。未來戰爭，將為你提供一個全新的視角，讓你體驗到前所未有的刺激。



7. 遊戲的背景，將帶你進入一個充滿神秘色彩的世界，充滿了未知的挑戰。未來戰爭，將為你提供一個全新的視角，讓你體驗到前所未有的刺激。



8. 遊戲的背景，將帶你進入一個充滿神秘色彩的世界，充滿了未知的挑戰。未來戰爭，將為你提供一個全新的視角，讓你體驗到前所未有的刺激。

數夢業獲法國休閒軟體多項大獎

Future Wars

ADVENTURES IN TIME



真好玩，未來世界也有地下鐵，真是奇妙！
遊戲中任何小物品及小細節都是完美未來戰爭的不二法門，在這兒你買報紙了嗎？



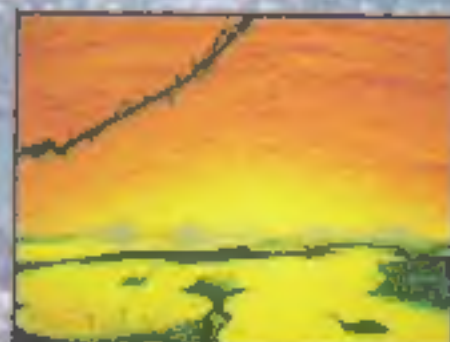
這真像一個未來世界，連音樂都充滿未來感，真是奇妙！這兒你買報紙了嗎？



這真像一個未來世界，連音樂都充滿未來感，真是奇妙！這兒你買報紙了嗎？



終於抵達瑪斯人的基地中了，這是什麼迷宮般的地方？別擔心，他們已經準備好，他們可以保護你，他們會保護你。



這真像一個未來世界，連音樂都充滿未來感，真是奇妙！這兒你買報紙了嗎？

這真像一個未來世界，連音樂都充滿未來感，真是奇妙！這兒你買報紙了嗎？

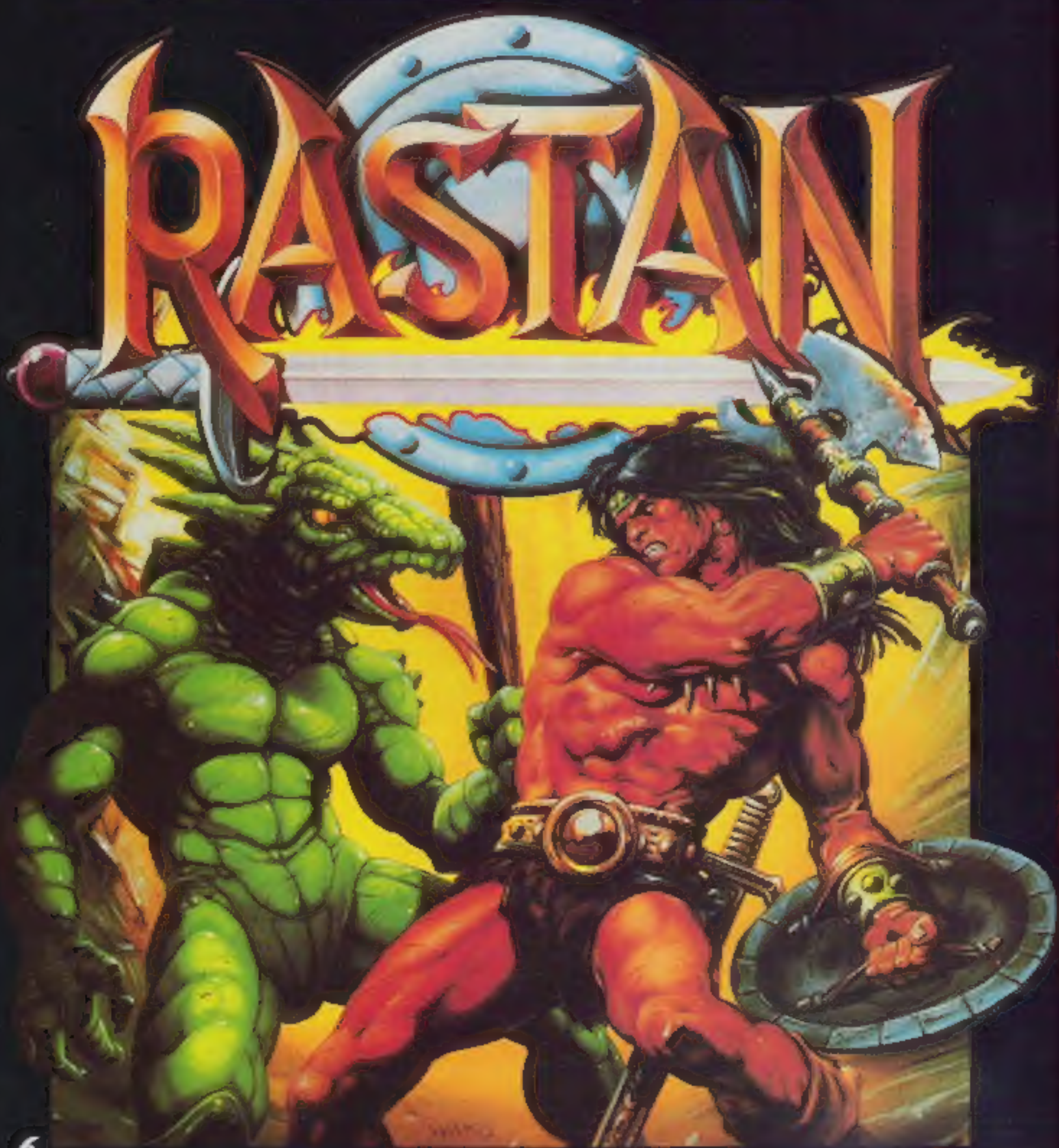


這真像一個未來世界，連音樂都充滿未來感，真是奇妙！這兒你買報紙了嗎？



這真像一個未來世界，連音樂都充滿未來感，真是奇妙！這兒你買報紙了嗎？

魔王凱撒統治下黑暗帝國，妖魔密佈，
機關四處 英勇的年青戰神雷士登
背負著聖劍受詔踏上征途
邪魔殘暴的攻擊與歹毒的陷阱造成
雷士登的生命力不斷的流失……
但眼看就將與魔王決一死戰



魔境傳說

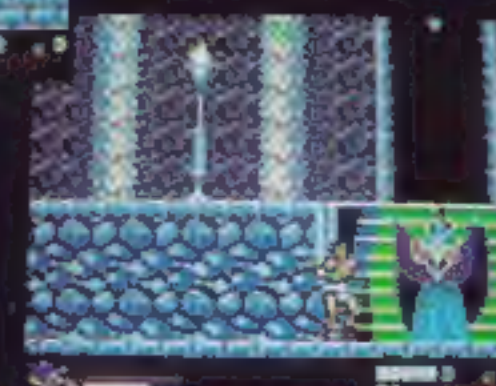
醉心於大型電玩的「發燒級」玩家們，又要再次感謝 TAITO 公司替他們省下不少銀子，因遠古時代的青年戰神——雷士登（RASTAN）已成功地再 PC 上重新復活。

此遊戲改編自極受歡迎的大型電玩魔境傳說。遊戲畫面流暢十分流暢

自然，人物角色鮮明細緻，若輔以魔奇音效卡，更能立即擁有超越大型電玩的音效氣勢，使你越戰越勇，欲罷不能。想想看，經由你的雙手，賦予上古戰神——雷士登全新的生命力，加上所向無敵的神劍，更是如虎添翼，只待一切黑暗惡勢力的挑戰！

故事情節自然亦是驚險刺激，引人入勝。若你不介意，就在此先賣個關子，暫且不剝奪各位「自錯誤中學習」的樂趣。而雷士登到底將經歷何種冒險呢？

請各位玩家們拭目以待！



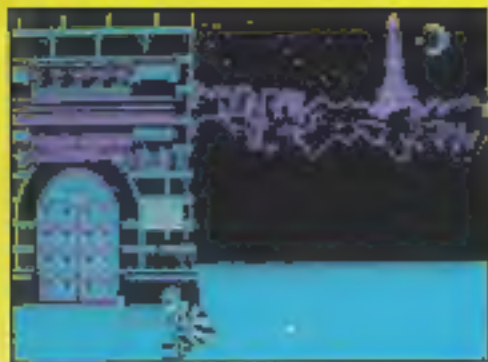
機 種：IBM PC XT/AT
記憶體：640K
顯 示：單色/CGA/EGA/VGA
操 作：鍵盤/搖桿
片 數：3片
類 別：動作
支援魔奇音效卡



特 色：

- ◎支援魔奇音效卡
- ◎多種特殊武裝如戰斧、鏈球、火劍……
- ◎四關共十二階段，擊殺各關頭目，須先突破重重機關陷阱及妖魔阻擋，莫忘發揮你的智謀及勇氣。
- ◎大型電玩改編而成，畫面流暢，值得玩家們品評鑑賞！





窺覷這家銀行已有一段時日，
經過再三縝密研判後，
決定趁著月黑風高的夜晚
帶著我的十字鎚準備開始洗劫……



基本上這是一個類似打磚塊的遊戲，但是你不再只是將球子左右移動等著接球，而是可以上下左右自由移動，到處追趕球。遊戲中隱藏許多玄機，打中特殊磚塊可能會將球分裂為二，甚至加快球的速度，還有發射子彈的功能等……令你意想不到的事情發生。最重要的是：千萬別打中警鈴，否則「機器戰警」會萬般糾纏，想甩都甩不掉呢！

初次見到這遊戲時，由於只支援

到 CGA，因此並沒有對它留下深刻的印象，但是一開始接觸它，意外地發現它不但容易上手，動作更是流暢無比，玩起來絲毫不会有遲滯的感覺，而且在單色執行下亦非常細緻。嗜好動作遊戲的玩家何妨換換胃口試看看呢？

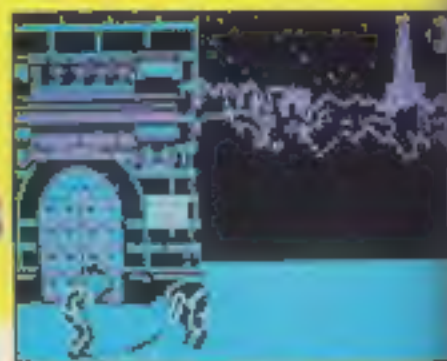
特色：

- * 精彩可愛的卡通動畫。
- * 操作流暢，值得收藏。



BANK BUSTER

BREAK THE WALL...
ROB THE BANK!



銀行大盜

機種：IBM-PC
XT/AT
記憶體：512K
顯示：單色/CGA
操作：鍵盤
片數：1片
類別：動作

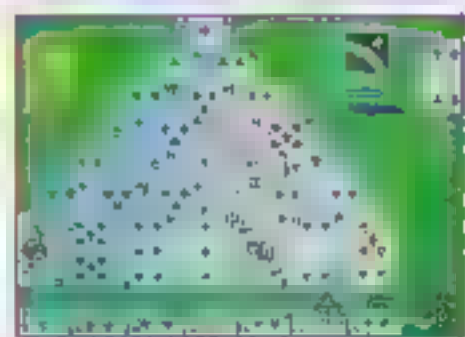
精挑28種著名的單人撲克，保證令你目不暇給

HOYLE® BOOK OF GAMES

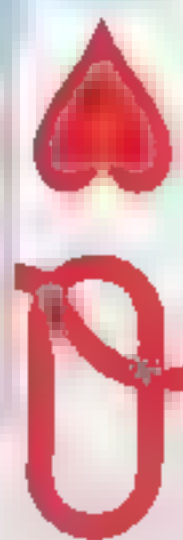
SOLITAIRE

個人的最佳消遣，
寂寞時的最佳良伴！

撲克魔奇局



支援
魔奇
音效卡



機 種：IBM PC XT/AT

記憶體：512K 片 卡

圖 形：魔奇/格鬥/特效 顯示：單色/CGA/EGA

懸賞：



\$ 1,000,000 尋找

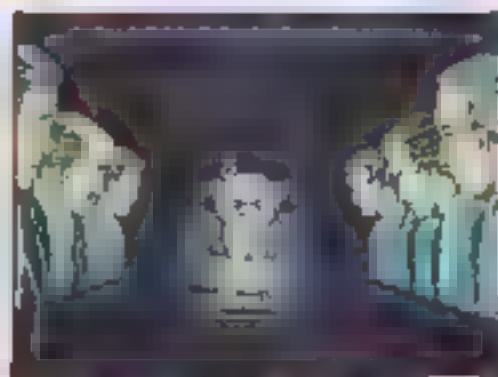
大明星「國王」



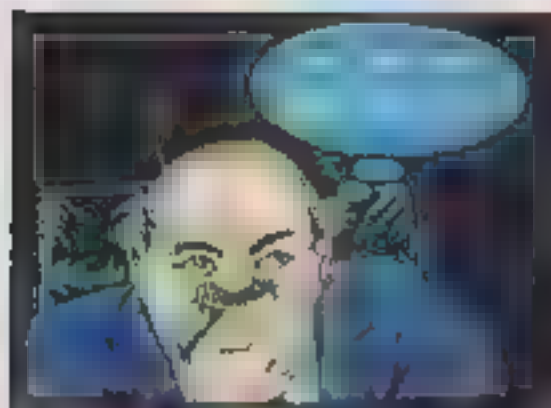
專出模擬、益智遊戲的Accolade 公司，這次推出了小人物狂想曲，有意與SIERRA公司的幻想空間互別苗頭，同屬立體文字冒險的兩個遊戲，想必大家對幻想空間都耳熟能詳了，但光看前者開頭的兩個大標題，聰明的讀者就可以知道遊戲的主題是什麼了！

針對幻想空間的弱點，小人物狂想曲支援VGA16 色模式，使得畫面更加細緻；在劇情，它儘量避免流於俗套，而有推陳出新的點子和令人意想不到的笑料，頗讓人感到清新可喜。

全劇由一個小人物為了大筆的獎金，並為了贏得美人心為起點出發前往各地找尋大明星「國王」，一路上經歷無數波折，遭遇各式各樣形形色色的人，並克服許多難題，而引發了許多有趣的事，結局並出現峰迴路轉，令人出乎意料的場面。



Accolade 公司出品
小人物狂想曲 (The King of the Hill)



Accolade 公司出品
小人物狂想曲 (The King of the Hill)



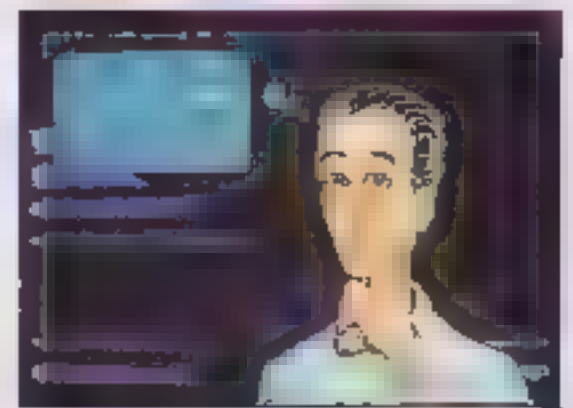
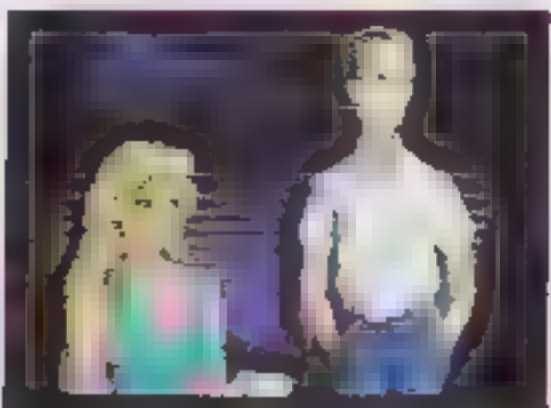
Accolade 公司出品
小人物狂想曲 (The King of the Hill)



Accolade 公司出品
小人物狂想曲 (The King of the Hill)



Accolade 公司出品
小人物狂想曲 (The King of the Hill)



Les
Manley
in:

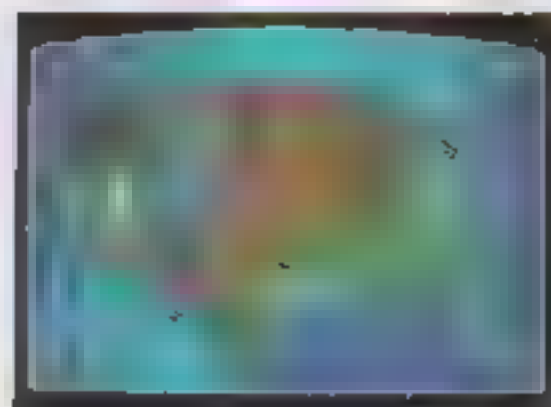
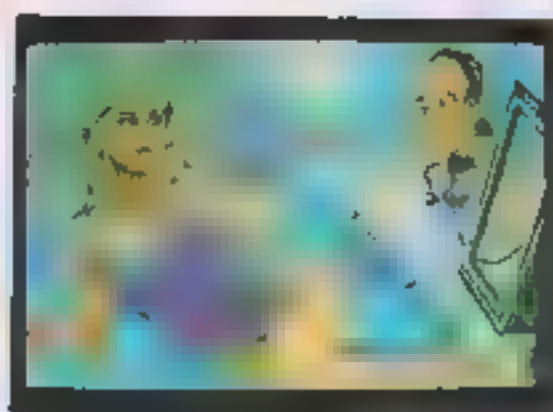
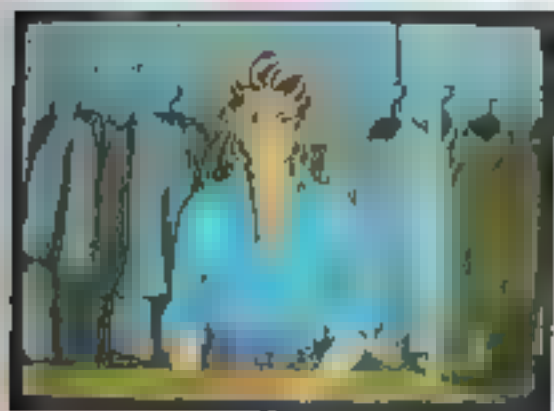
Search for The King

緝捕：



在愛情圈子外飄蕩的遊民

雖然必須鍵入英文句子，以進行遊戲，
相信在手冊的引導下，足以使玩者融入遊戲中，
不致有太大的問題。本遊戲支援魔奇音效卡，
各場景均有不同的背景音樂，聽聽看便知道！



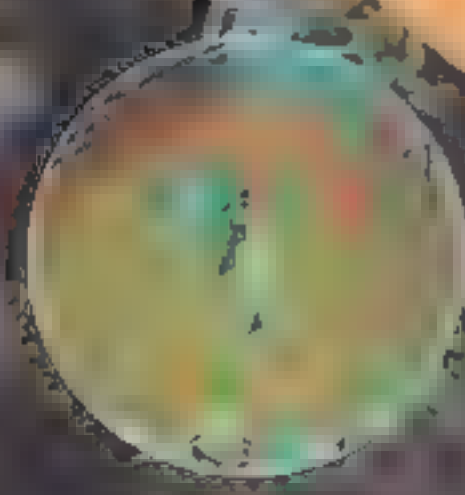
以人物狂想曲

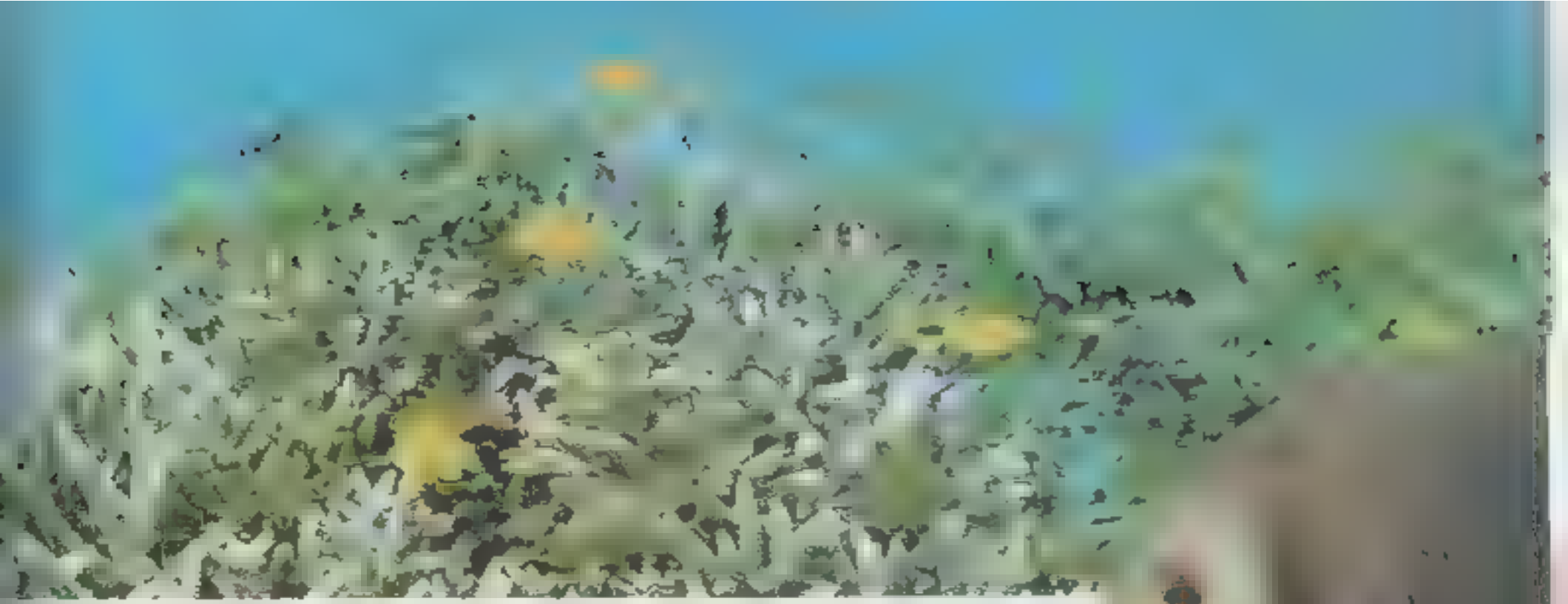
TREASURE TRAP

THE



文
明
奇
異
大





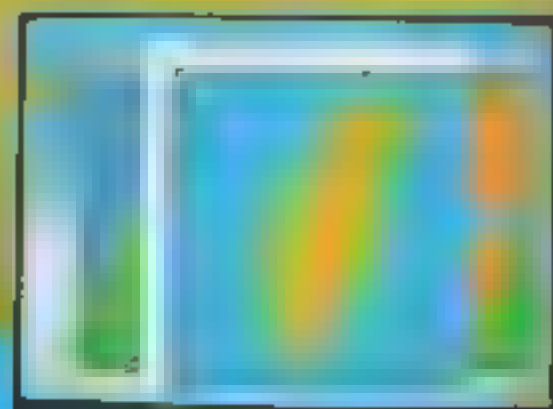
THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS
CHICAGO, ILLINOIS 60607-7090
TEL: 773/936-3700 FAX: 773/936-3701
WWW.CHICAGO.PRESS.EDU



樓擬



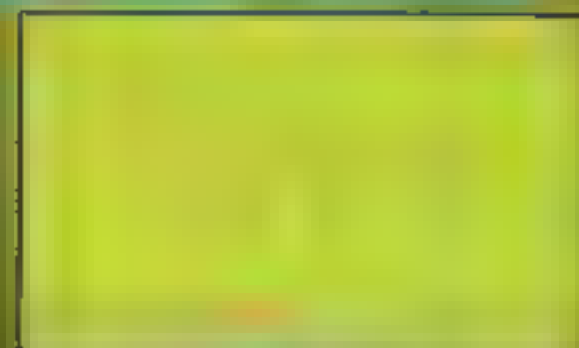
1. 綠, 綠, 綠, 綠, 綠



2. 藍, 藍, 藍, 藍, 藍



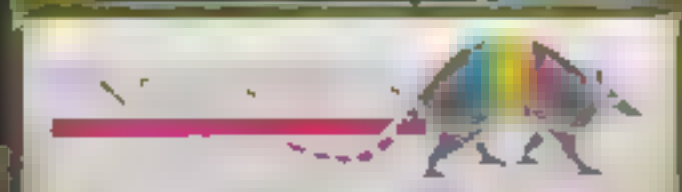
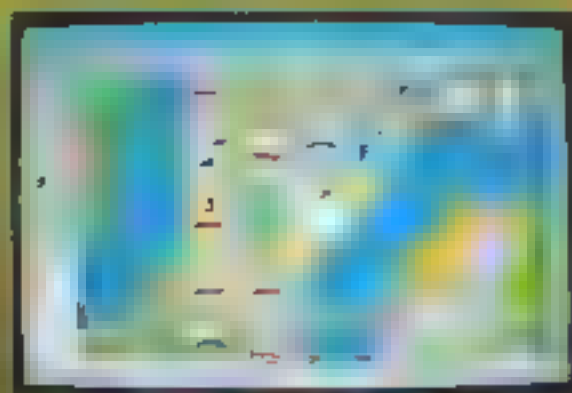
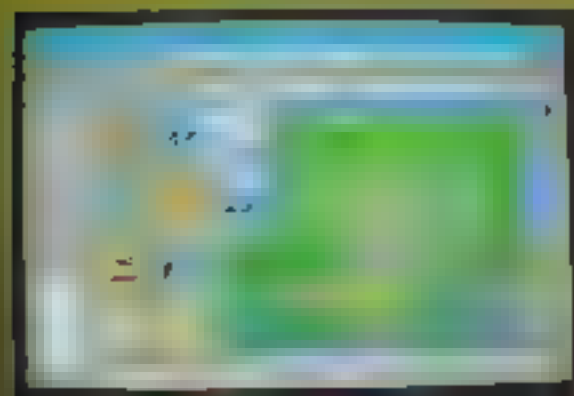
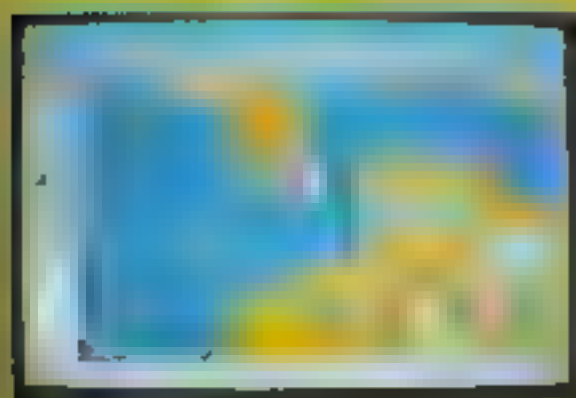
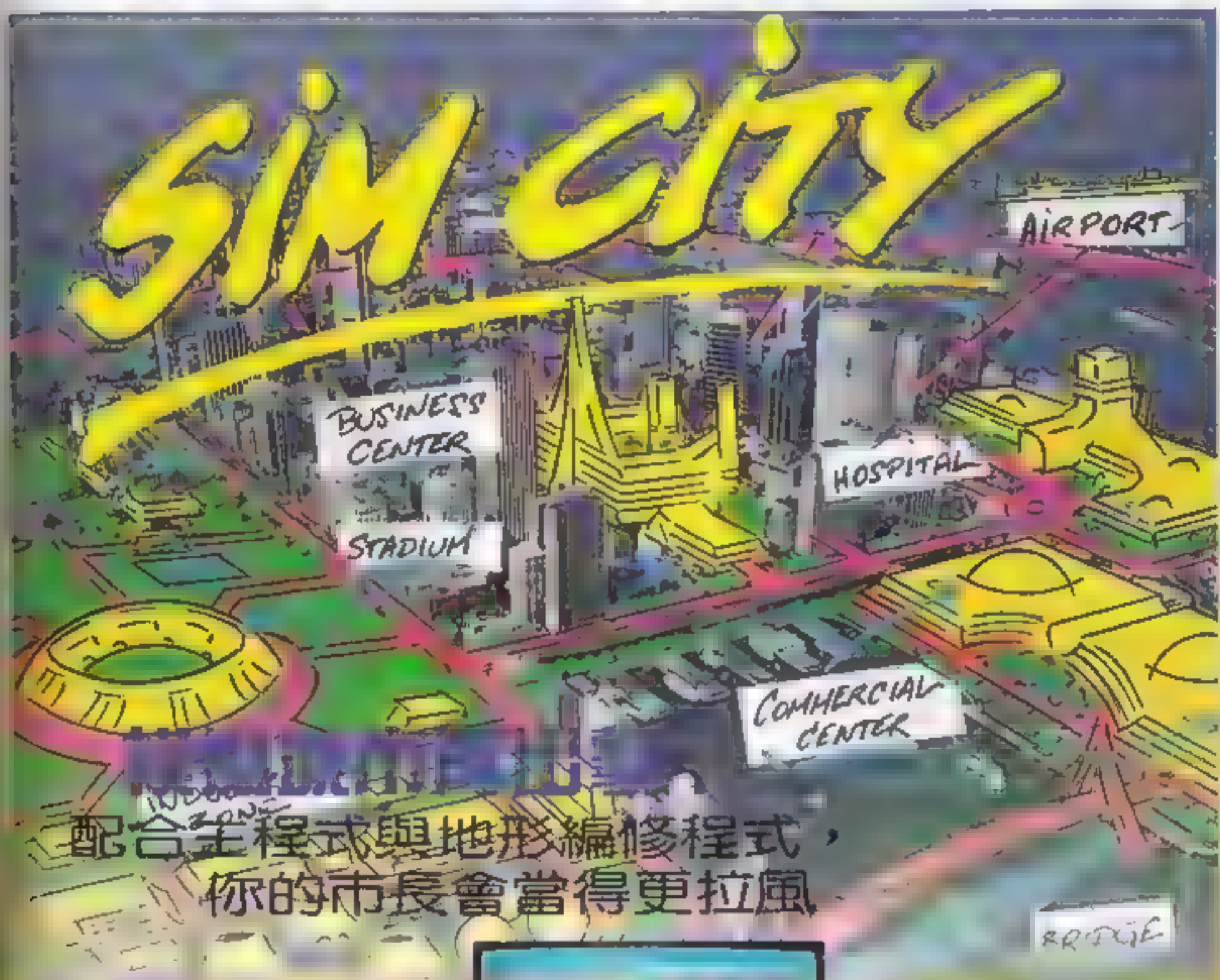
3. 藍, 藍, 藍, 藍, 藍



4. 藍, 藍, 藍, 藍, 藍

城市

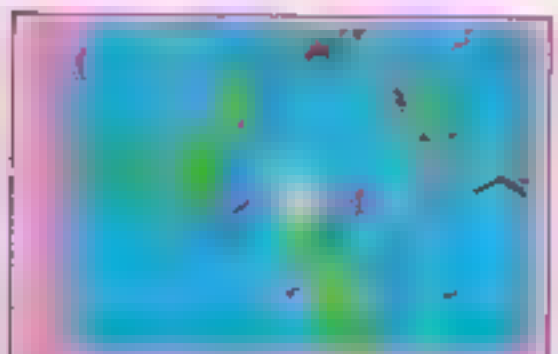
地形編修程式





行星末日戰紀

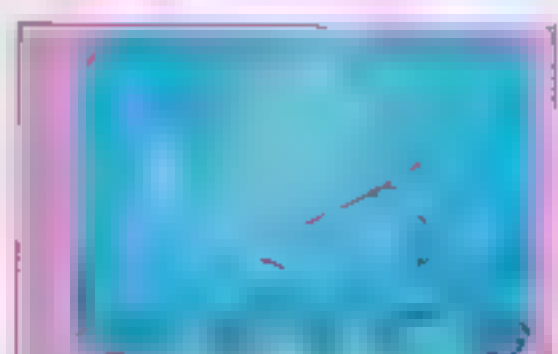
北與南... 行星末日戰紀... 戰略遊戲... 攻擊 / 摧毀敵人單位



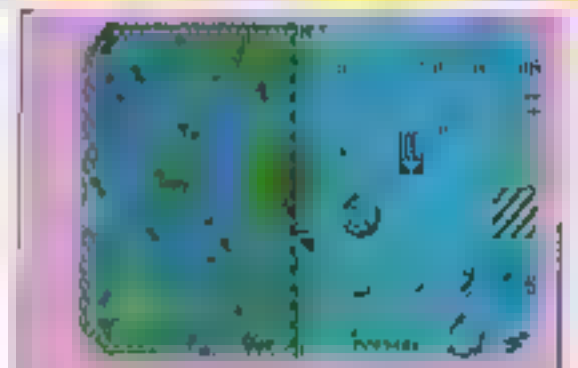
攻擊 / 摧毀敵人單位

行星末日戰紀... 戰略遊戲... 攻擊 / 摧毀敵人單位

行星末日戰紀... 戰略遊戲... 攻擊 / 摧毀敵人單位



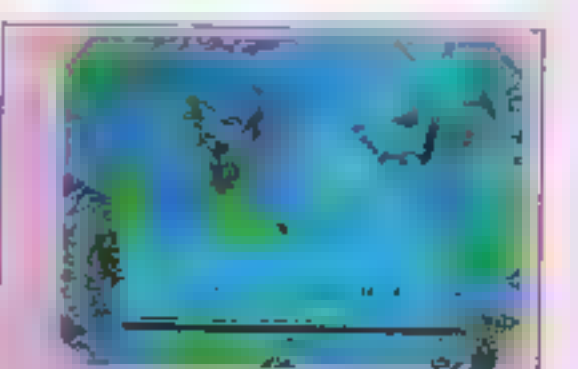
標題畫面



戰略地圖畫面

行星末日戰紀... 戰略遊戲... 攻擊 / 摧毀敵人單位

行星末日戰紀... 戰略遊戲... 攻擊 / 摧毀敵人單位



勝利者

INFOGRAVES

機 種: IBM PC XT/AT	類 別: 戰略
記憶體: 512k	操 作: 鍵盤 搖桿 滑鼠
顯示 晶片: CGA EGA	片 數: 2片

擴頁公告

軟體世界雜誌為加強服務讀者，決定自第二十期(十一月號)起擴增頁數，並調整售價為每本**60元**。

※優待辦法：

1. 現有訂戶剩餘期數不充補足差額。
2. 不論是不是訂戶，均可在79年9月25日(以郵戳為憑)前，以舊價240元訂閱或續訂半年(6期)。

票選排行榜

點評

模擬城市原本就是一個極受看好的遊戲，再加上軟體世界推出模擬城市地形圖柱版的資料片，使得模擬城市後勢十足極有可能在排行榜中繼續攀升。

創世紀V雖然在票選中，上季奪冠車直降，但據銷售排行榜顯示，它

已由17期的第2名降為18期的16名，因此創世紀VI在下季的票選排行中是否仍能蟬連冠軍寶座實是個未知數。

在下一季的票選中，由於增加許多更新、更具潛力的遊戲，到時票選名次的排行必有一番激戰，各位玩家拭目以俟吧。

感

謝各位玩家熱情參與票選活動，編輯部在此公布本季的票選非了。

您心目中的好遊戲是否也已上榜了呢？

●票選範圍：貴族版A號，珍藏版20號以後

●加權計分法：每張選票的第一名得10分，第十名則得1分

●資料來源：軟體世界雜誌第16期(七月號)新遊戲票選

名次	遊戲名稱	積分	類別
1	創世紀VI	1662	動作
2	水滸傳	1214	動作
3	極戰狂人夢	1223	動作
4	西 古	1219	動作
5	北與南	1013	動作
6	妙之器	909	動作
7	上帝也瘋狂	866	動作
8	波斯王子	814	動作
9	模擬城市	815	動作
10	克萊恩英雄	714	動作

名次	遊戲名稱	積分	類別
11	創世紀VI	639	動作
12	快字走包龍	624	動作
13	武士傳說	499	動作
14	飛龍騎士	419	動作
15	伊蘇國	356	動作
16	百戰鐵翼	373	動作
17	炸彈 子	307	動作
18	F-15鷹式戰鬥機	365	動作
19	聖戰奇兵·冒險版	363	動作
20	F-15鷹式戰鬥機	316	動作



我評未來戰爭&小人物狂想曲

／BOOMERANG

連續兩週，軟體世界推出了兩個性質完全不同的立體冒險遊戲，從片數來看均非超級大 Game，然而卻可擠入重量級強片之列，其中尤以未來戰爭更是當之無愧。

一、未來戰爭

由 Delphine 公司製作、Interplay 公司代理發行的未來戰爭，在歐洲贏得了「項目冒險遊戲大獎」，並囊括了立體冒險遊戲、最佳遊戲畫面以及配樂方面的金牌獎。

首先談到配樂部份——為這個遊戲置塊電音音效卡是絕對值得的！它一共有11段標題音樂，在遊戲進行中採全音源輸出，不論是開頭的「時空旅行者」(Time Travellers)或修道院中的「聖詠」等……均顯示出作曲者在配樂方面所下的功夫，魔音音效卡展現的魅力毫不遜於 MT-32。本遊戲配樂在國外並有 CD 同步發行可供國內玩者雅鑑享受。

和秒之器的配樂比較起來，後者可謂全盤取自「天鵝湖」的芭蕾音樂，本遊戲的音樂製作卻是原創性更高。曾到過軟體世界北、中、南三區聯誼會的發燒友，想必皆已受過本片音樂的洗禮，感受如何呢？

以一片裝的份量，能支援單色到 VGA 畫面實屬難得。在每個場景中，它採用的顏色以同色系為基礎，藉著深度的變化以及細緻的畫面給人極深刻的印象，當你訝異於遊戲開頭，

咖啡色系的變化造成的景深，讓你彷彿真的看到了整個都市森林的反影；稍後的湖邊風景，藍、綠色調所表現出來的山光水色，真令人有「天光雲影共徘徊」的感受，這也是擁有 VGA 或 EGA 螢幕的朋友得以享受的權利。不過在一些過場畫面裏，它以較小的格局表現，對於當時緊張的劇情搭配是相當貼切的，畢竟當你點集中在某些事物時，過大的畫面容易顯得大而無當。

玩過秒之器的朋友，當你啪口地玩完整個遊戲之後，你是否感覺少了些什麼呢？對了！就是那份挑戰性和刺激感。感覺得以七片裝而「」，對大多數玩家來說，並不是能有相對的收穫感。未來戰爭正多了這份活力，其中有些難題是必須限時完成的——你明知該如何做，手指頭總少了點靈活度，不過，相信一般人是可以很快克服時間的問題。此外，它有一場與外星人槍戰的射擊場面，你和女主角並肩作戰，以氣化槍藏敵來敵，這一場可真是打得人直呼过瘾、大喊痛快。

由於歐洲和美國在製作理念上的差異，正是前面所提過的，以三片裝而言，它的可玩性實在是提高了不少。在解決難題的過程，朋友們不妨多設身處地的去想像當時狀況，和劇中人物合而為一，想必對未來戰爭會更有信心、勝卷在握！

二、小人物狂想曲

由 Accolade 公司推出頭弘 Sierra 的一系列立體文字冒險遊

戲的小人物狂想曲，似乎有意和幻想空間互別苗頭。大概是這類型題材較受歡迎之故吧！唉，世上的小人物畢竟還是佔多數，不是嗎？

這個遊戲所訴求的兩個主題，在此無庸多說，眼尖的朋友，是否從遊戲封面或大明星「國王」的有關資料上看到了「貓王」的影子呢？

以遊戲劇情來說，它是一個能夠令你滿足「一朝飛上枝頭作鳳凰」的夢想，以一個相稱平庸、事業無成的男子，卻能同時在感情和事業成就上一箭雙鵰！光是這兩個「誘因」就足以令人躍躍欲試了。不過，相對的付出是難免的——遊戲在許多場合中並沒有提供足夠或多餘的直接線索讓你去發掘，甚至在輸入文句時，一些畫面中的物品英文名稱就夠你傷透腦筋了。對於這點，我的建議是不僅要找本字典，還得快本漢英字典。

正如同它的主題，遊戲的進行是近乎狂想的，你必須不按牌理出牌。也正因如此，你會遇到許多瘋狂的事物，形形色色的人，清涼養眼、出場率特別高的素美女。想想看，不走「旁門左道」，那主角雷斯如何藉著短短的午餐時間踏遍東岸的本市、西岸的拉斯維加斯和「國王」在南方的家鄉小鎮呢？

和幻想空間比較起來，本片的劇情、配樂要顯得略遜一籌，但支援 VGA 模式，在畫面的設計上便表現得較為細膩。或許玩慣了 Sierra 公司一系列立體冒險遊戲的玩家，在剛接觸小人物狂想曲時會不知從何著手，那就照著手冊的提示，一步步來，等熟悉了再自行攻略。

CENTURION

／CHARLES H.

凱撒大帝

遊戲開始之時，你只是一位統領四千多名步兵的小軍官，為了振振國威並獲爵陞進級，你得率領四千子弟兵以羅馬人慣用的外交談判方式，先大軍壓境再行政治斡旋。看完對方的簡報後就可以跟對方進行談判了，看你是要採取強硬政策締結盟邦（Offer Alliance），或是直接下達最後通牒（Ultimatum）。假如所有的外交手段都無法使對手乖乖的成為盟邦，那只有訴諸武力（Go to War）來使這些野蠻人順服了！

戰爭的方式更是本遊戲的一大特色！你不僅可以選組作戰隊形，更有數種不同的羅馬人戰術（有歷史的喔！）供你選擇。在一陣雄偉的鼓號聲後，你看到的將不只是一連串的數字變化，而是實實在在的兩軍對峙作戰畫面。細緻的動畫效果保證絕對是其它戰略遊戲所不及的。步兵的移動、騎兵的策馬攻擊、象群的衝刺，乃至舉白旗投降的動作都清清楚楚仔仔細細的表現在你眼前，就算是千軍萬馬，你仍能一目了然各小隊的作戰情況。

除了依照所提供的戰術作先期佈署外，在作戰期間你更可以視戰情指揮個別小隊去支援戰友或是擔任誘敵任務，以隨時靈活的支配整個軍團的行動。當然你也可以自行發展一套戰術來試試看是否能百戰百勝。

輸了呢？不用講，只好重新整軍再戰，重振雄風。

贏了呢？你就可以堂堂皇皇的進佔這一個屬地了！接下來呢？也許你可以效法古軍來錢入稅庫（Plunder）以補足逐漸空虛的國庫，但這種壞事可不能多做，不僅會引發反叛心，更有可能增加你下次拓展外交的困難。

不過一場戰爭下來，最重要的還是趕緊補足兵力（Strengthen Legion），

以備抵禦外敵的入侵及屬地內的叛軍。當然，假若軍功積至夠，晉升至其一點後即可以擴建或使軍團升級，更可以擴建艦隊以對島國布列塔尼亞（Britannia 英國）或北非進軍，更可以抵禦由地中海來犯的敵人強敵於海戰中。

為了提升人民對你的評價並安撫民心，適時舉辦古羅馬戰車競速以及勇士競技是絕對必要的。剛開始你並不能舉辦競技比賽，因為財力及階級都不夠。但可以舉辦並參加古羅馬戰車競速賽（Racing Chariots），這比賽不僅可以娛樂大眾，更可讓你略個過癮，不失為另一種增加收入的好方法，而且還可以來錢的喔，賄賂、用藥、鞭打對手隨你便。不過可要小心，駕駛馬車，過轉彎要減速，否則車毀人傷加上被馬兒拖上幾數千尺可不是好玩的事。

勇士競技（Gladiator Show）

是在建或羅馬競技場後才能舉辦的娛樂節目，內容包括人獸廝殺及角鬥鬥劍。你還可以依他們的表現以及觀眾的反應程度決定失敗者的生死。若是在屬地舉辦類似的比賽除了娛樂的效果外，更可以使人民畏於羅馬人的勇無而趨於順服。

當然囉，征服後的目的地就是納入版圖開始征稅，你可以一視同仁採單稅制，也可以視屬地的歸順程度及反叛潛力採不同的稅率。要完全不征稅、征合理或不合理稅率，乃至於乾脆榨乾他們，全看你的意思了，但可要記得暴政必亡的真理喔！

再怎樣風雨民安，恒可預期的大失人禍依然會依歷史的演進逐次發生。你所選的程度越高，與歷史的契合度就越近，設不止在西元前某年年集軍屯埃及時會發現你要征服的才口是軍隊，還有一位傳頌已久、衆人皆急欲一睹風采的尼羅河之妹——埃及豔

聯誼會寫真

相逢自是有緣
軟體世界以“您”為尊
／編輯部

三熱片介紹，

這三片新片介紹在聯誼會中，這些影片是由外國公司贈送供推廣策略集錦，全都是軟體世界即將發行最新最熱的遊戲。

四遊戲比賽，

今年增設了「過關賽」及「對抗賽」。



圍了一堆人，到底他們在看什麼“精彩”的呢？

「過關賽」方面總共有五關：熱血高校、惡魔城傳說、快樂泡泡龍、波斯王子及全力反彈。要在半小時內玩過每個遊戲的一關即可。可惜發燒友們都太緊張了點，竟沒能順利過關，倒是比賽主持人在現場只花了八分半鐘便過完五關。

「對抗賽」在北、中、南三區的比賽遊戲並不一樣，北區是上帝也抓狂，主持人 Lord Jean 因被熱情的發燒友綁架而去，致使比賽無疾而終，引起公憤，差點回不了高雄；中區是坦克大對決，由發燒友們對抗；南區則是捍衛雄鷹，由 Lord Jean 接受挑戰。一直自信滿滿的他擺平了好



在 數股企盼、切切期待下，軟體世界一年一度的發燒友聯誼會終於開場了。

由北而南，7月29日在台北時報廣場新生南路館、8月5日在台中時報廣場、8月12日在高雄國軍英雄館，連續三個星期天，一路燒下來。

發燒友的熱情最是令工作同仁感動，往往時間未到，大門口就早已人滿為患，尤其北區場地稍嫌小了點，竟然擠得水洩不通！北區發燒友的熱情大方、中區發燒友的活潑率真和南區發燒友的憨直可愛，在在那令兩位主持人「亞洲美女」一文桂樹及「亞洲帥哥」張益民念念不忘。

今年的聯誼會我們增加了更多的精彩的節目。

一軟體世界簡介。

每個發燒友都熱愛軟體世界遊戲及軟體世界雜誌，但，對軟體世界這個公司卻可能不甚了解，尤其不了解軟體世界為台灣電腦休閒軟體所作的努力。在現場，我們播放了為今年7月24日的記者招待會所製作的錄影帶，有系列地介紹軟體世界——智冠科技有限公司及本公司取得美國前20大電腦休閒軟體公司合法代理權的成果。二大地遊戲。



熱情的發燒友高舉入場券，盼望尋回他們的“家人”。

這是個全體總動員的大遊戲，每個發燒友在拿到入場券的同時就抽一個符號或人名或車名，它可能是屬於烏茲蛋雞樓或四川省或俄羅斯方塊或名車大賽或模擬城市……。就待發燒友們去尋找和自己同屬於一個遊戲的其他發燒友。高雄大圓頂



大家神情專注的觀看軟體世界簡介。

些個虎威者，但，未了也慘遭辭職，據他自己說是「不留情」。

但，也夠他羞愧得想引咎辭職，而我們為了天下蒼生著想，只好「勉為其難」地把他留了下來。

伍說故事比賽：

這是個讓發燒友發揮臨場機智、訓練膽識及想像力的好機會，只要你肯，只要你敢，就可以上台抽上一籤，就著題目（一大串遊戲名稱）大吹大擂一番。其中以中區發燒友的反應最為熱烈，幾乎是欲罷不能，甚至有人單挑主持人，賭關到底。

的趣味問答

之聲不絕於耳。

七遊戲 Q&A：

由開發課來大將為發燒友服務的現場 QA 時間，主要是解答玩遊戲的疑問，其中以創世紀 VI 高居榜首。這個高難度的 RPG 遊戲，受歡迎的程度在現場真是表露無遺。

八原版遊戲搶購：

本年度聯誼會暨杯軒戰，也是最重要的一項服務便是原版遊戲的搶購。到 Seven-eleven 買過超級重量杯

吧？沒錯，看你抽到幾折就以這個價錢購買！抽到 9 折不算什麼，有人竟然抽到免費耶！

在發燒友熱烈支持下，聯誼會圓滿落幕了，回想起發燒友們過未盡的神情，我們只有說「青山不改，綠水常流，咱們後會有期！」



在趣味問答中，發燒友反應熱烈。

離別在即，大家依依不捨互道珍重成功！



390 發燒友大會

這是「亞洲美女」和「亞洲帥哥」嗎？天啊！

另外現場的趣味問答為節目的進行更是增加不少色彩。為了吸引主持人的注意，發燒友們更是摩盡腦汁奉承之能事，「亞洲美女」、「亞洲帥哥」

徵才

性質：翻譯遊戲手冊（專職或兼差）

資格：諳英或法文，文筆通順，性別不拘。家住台南、高雄、屏東等縣市（擅長戰略、模擬或角色扮演遊戲尤佳）。

意者請附履歷照及通訊電話地址，來函請寄

高雄市郵政28之34號信箱
軟體世界開發課收

深夜電訪X.Y.Z.

武士傳說

初期提示篇

一、午夜鈴聲

炎 炎夏日的午夜兩點，X.Y.Z脫光了衣服大睡，正打着呼。

鈴——鈴——

此時傳來陣陣的電話聲，短暫而急促。

由於電話就在床頭，X.Y.Z被吵得睡不著，懶懶了的X.Y.Z索性翻了個身，繼續打他的呼。

鈴——鈴——

電話聲仍不斷，不停的響着，X.Y.Z終於被吵醒了。

「奇怪，這麼晚了，會有誰打電話來？該不會又是喜歡惡作劇的人吧。」

X.Y.Z揉了揉眼睛，爬了起來。

「管他的，接了就不會吵了吧，真是擾人清夢。」

X.Y.Z很不情願的拿起了電話筒。電話那頭傳來的不是惱人的吼聲，而是一個非常熟悉的聲音，原來是老編。這麼晚打來一定有急事。

「武士傳說玩得怎樣了？很多人玩不下去了，快快救救他們吧！」

X.Y.Z揉了揉鼻子，「老實說，這個遊戲難度頗高的，我玩了個幾天是有點心得……」

「太好了，有什麼心得就請快說吧！」

「好吧。」X.Y.Z點了根煙，又揉了揉鼻子。

以下老編簡稱編，X.Y.Z簡稱獵。

二、造人記事

獵：「創人造人往往是RPG的第一步，連武士傳說也不例外。人種繁多，別說升級了，連造個人都得選上半天。」

編：「那還什麼樣的人種比較好呢？」

獵：「根據我的經驗，人類中以男性的Barbarian武器最佳，力量最大，用的是巨劍(Great Sword)，可惜武器技巧無法在附近城市提升，而錢也不算多；錢最多的是Pirate及Rogue，只是武器爛，不易打倒敵人；我覺得最好用的是Ranger，只要在開始時的城中便有專門的訓練場，武器不算差，技巧很容易提升，力量中上，所以蠻好用的。」

編：「那其他的人種呢？」

獵：「其他的人種比較不值得一提，但像是那種錢多的矮人礦工，倒是可以做「肉雞」宰一宰。還有會精靈弓的精靈，會巨劍的烏人等等，都是不錯，但吃虧比較大的人物。」

編：「等一下，「肉雞」是什麼？」

獵：「在此遊戲中，錢愈多愈好，可以買想要的東西，做喜歡的事，

■■■■■

編：「快說快說，「肉雞」是什麼？」

獵：「在造好了六個喜歡的人物之後，你可以再造三、四個錢多的Pirate、Rogue，矮人礦工等種類人

物，命名隨便命個G啊、U啊，什麼的，再把他們身上的錢拿掉一大半，然後就可以買裝備啦，寶馬啦，魔法術啦，甚至有了經驗學武器技巧等等。」

編：「我說X.Y.Z啊，不要以為我不知道你在開我玩笑，錢不是不能傳嗎？」

獵：「物品總可以傳吧！」

編：「可以。」

獵：「先叫「肉雞」們各買兩件Plate mail L，不要Fit，然後把裝備傳到隊員身上，把背包裝滿山賣掉裡面的東西，就會有一大堆錢等著你去用。建議隊員與「肉雞」比為一比三，這樣就剛剛好了。等裝配好隊員之後錄起來，「肉雞」則不錄，然後關機重來，換下一個隊員。如此一來，便有一隊穿著閃亮盔甲的隊員等著你去用，不錯吧！」

編：「哇哈哈，終於挖到寶藏了，然後呢？」

獵：「我告訴大家，此Game超難，屬「開機級」的RPG，如果玩過魔法門啦，創世紀啦等等遊戲的玩家，意即超級高手，歡迎來到武士傳說的世界。此Game比青色樹的詛咒還難。」

編：「何謂「開機級」的RPG？」

獵：「我問你，隊員全死了，關不開機？」

編：「關。」



獵：「明知道打不過，關不關？」
比如說遇到了11隻的 Cyclope 或是9隻的 Minotaur 等。」

編：「呃，這個嘛…」

獵：「你玩玩看就知道了，嘻嘻嘻嘻…」（奸笑）

X Y Z 擦了擦汗，又揉了揉鼻子。

三、遊戲評價

編：「照你這麼說來，這遊戲豈非沒人敢玩了嗎？」

獵：「不是沒有，只是很少而已。如果拿創世紀和此 Game 比起來，我寧願去玩創世紀，雖然要花較久的時間，但至少殺人就能玩完。聽說有人拼死拼活的玩武士傳說玩到了第五級，值得嘉獎一番；但我自創了個公式，可以約略估計玩家的關機次數，升級級數乘以10小於關機次數。你覺得怎樣？」

編：「有這等事？」

獵：「你玩玩看就知道了。噫。（啊哈，我又要拖一個人下水了。）」

編：「我們遊戲還要賣哩，照你這麼講來沒有人敢玩了嘛，說點其他的優點，此 Game 才賣得出去啊。」

獵：「噢，其實此 Game 還不錯，圖形算是精美，在 EGA 的顯示下算是個很耐看的 Game。正如雜誌簡介所說的，它用 EGA 做出了 VGA，還算不錯，戰鬥也富有實戰色彩，以身體受傷的部位圖取代生命點數的減少，極具創意，戰鬥又非常精彩

編：「然後呢？」

獵：「唉，可惜難度過高，要经常 Save 才可以。」

編：「還有呢？」

獵：「沒有了。如果有甚麼的話，玩起來會更起勁，這是我補充的一點。建議 Origin 公司，在出 Game 之前先叫人玩完它，測試難度，以免難度過高，曲高和寡。像是有些應在後期才出現的怪物種類及數量都不應該在初期出現，這都會造成高難度甚至關卡的產生。」

編：「很好，繼續講。」

獵：「接著，我們講到遊戲初期應注意的事項。」

X Y Z 揉了揉鼻子，又點了根煙。

四、給初級玩家

編：「在遊戲初期應該注意些什麼？」

獵：「像是利用『肉雞』，利用馬，訓練戰鬥，購買法術都是很重要的事，其實利用『肉雞』就可涵蓋絕大多數的重點。在競技場升級並沒有什麼非常大的幫助，通過之後點數和技能並沒有提升，只是證明自己的能力而已。我告訴你，只要武器訓練所叫你去競技場時，就是表示不去打一場一對一，就不收你這個徒弟的意思。」

編：「喂，說說看怎麼利用『肉雞』吧！」

獵：「只要有了『肉雞』的大把鈔票，你可以買最好的馬，以避開敵人的攻擊，也可以買最有用的法術以在戰鬥中使，更可以買下最好的盔甲或訓練戰鬥技巧，以在戰爭中得利，總之，只要有了錢，就可玩 Game 玩得很盡興。歡迎各位玩家多多利用『肉雞』。還有，戰鬥時最好一個拿弓，一個使肉搏武器，並且成波浪形分布；除非遇到了很可怕的怪物，非不得已全用肉搏。肉搏戰中最可怕的是拼命一擲式的打法，無論是敵人或自己使用。差不多了，還有什麼需要我再補充的？」

編：「沒有了，我想只要有『肉雞』大家就可以玩得很高興了。就談到這裡吧，再見！」

獵：「再見！」

X Y Z 掛上電話，又倒下睡他的大覺，會他的夢中情人去了；可惜的是丟在一旁尚未寫完的青色樹的詛咒攻略。



亞瑟王傳奇



THE SEARCH
FOR
THE GRAIL



尋找聖杯回憶錄(上)

／亞瑟

我已屆風燭殘年，精神、體力如日薄西山、好景不再，然而，梅林合師諄諄教誨猶在耳際。年輕力盛時，每每聆聽梅林提及所見之奇異幻象，惜常時修養尚淺，未能體會其中奧妙，如今離大去不遠，昔日種種經歷景象湧上腦海，心中另有一番體驗迴盪不已。

心地純潔的人哪！你是否看見那無瑕的聖杯。瞧！它又顯現了！光芒四射璀璨奪目！我的子民們！這片土地曾在它聖潔無私的光芒照耀下，掙脫乾旱、疾病的詛咒，重回牧風女神艾西絲的懷抱，往事歷歷，猶在眼前——

一是海兒百愛，蘭斯洛特，葛拉漢因桌擎友……每思及此，騎士熱血又在我體內翻騰湧動，聖劍呢！聖劍，快隨我他處遊歷吧！

一、肯萊特城堡 (Camelot)

皇后是海兒和我的老友蘭斯洛特爵士之間的愛戀，我豈不知曉？雖然統一了大不列顛，雖然我擁有了一切，卻得不到是海兒的心。每見她含情默默、眼波流轉，心中想的卻是蘭斯洛特時，我的胸口猶如萬劍刺穿、傷痛不已！梅林提醒我，這些會為我

的王國帶來詛咒，結果一切都應驗了。蘭斯洛特等一位爵士出尋聖杯，至今下落不明，我自然不假思索，決定獨自前往找回三位好友，並尋回聖杯解除詛咒，這一切原由我不多敘述。再者，出發前之所有準備事宜也都記載在我的手冊那本書裡，雖然記載詳細，卻仍有疏漏。在後宮花園我曾問是海兒她與蘭斯洛特的關係「Ask about Launcelet」，我心愛的海兒得意地回答說只是好友，原來蘭斯洛特臨行前與她見過一面，並且提到要去找湖中女神 (Lady of the Lake) 一事。我摘下園中的玫瑰「Get

rose，祈求愛的護佑。

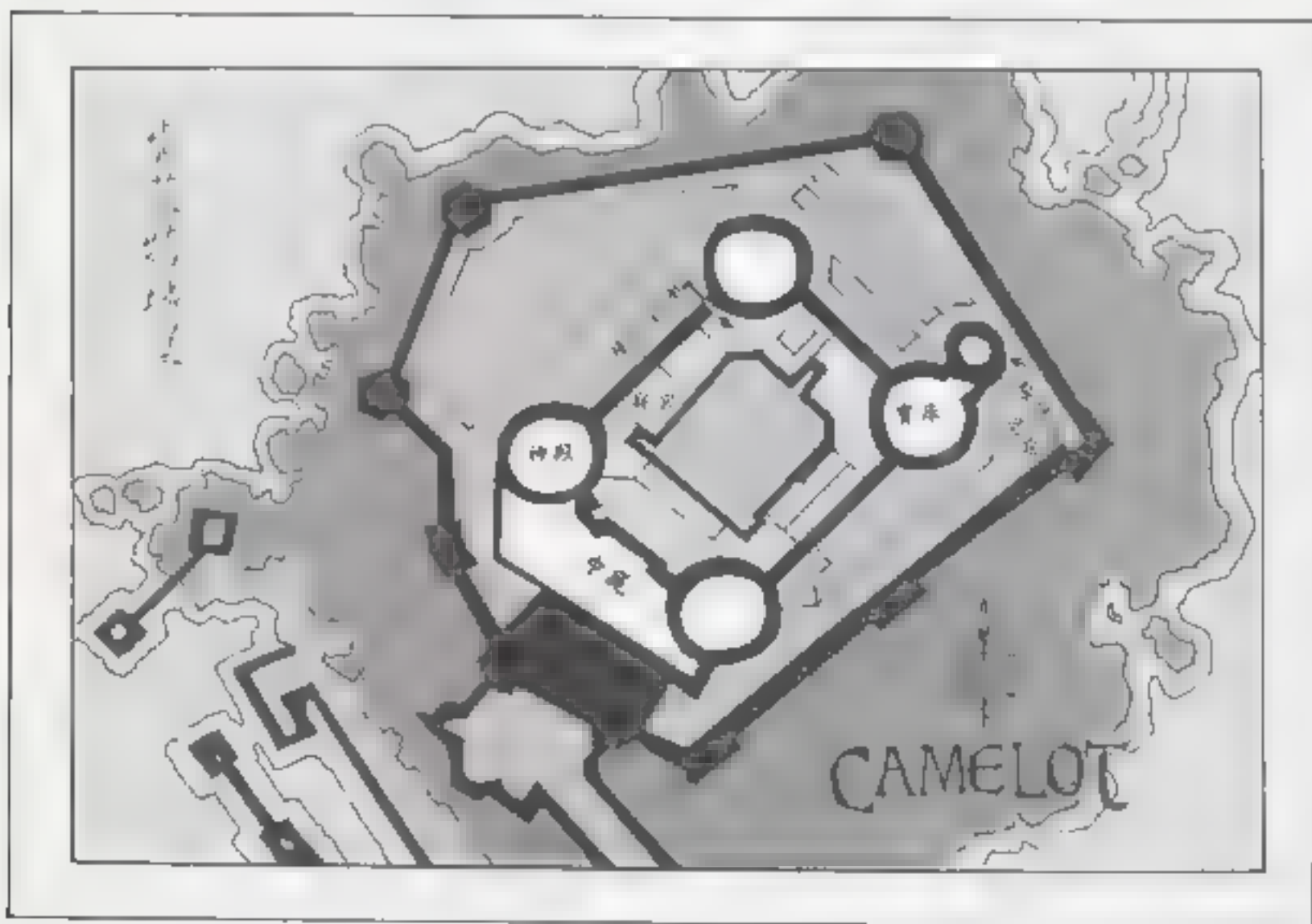
此外在神殿中，我由神龕上兩個標幟「Ask about symbols」得知大不列顛目前正面臨基督和羅馬戰神兩種信仰的衝突掙扎，也許聖杯能為這件事謀求解決之道，沒有什麼比同時信奉兩位神更褻瀆的了。

尚未踏出城堡，我便在神殿裡用

掉兩個金幣，一個銀幣（先給其中任何一個神一個銀幣，再各給一個金幣），因此在告別梅林之前，我決定到寶庫去再將錢包裝滿。稍後我在梅林的高塔上從他那兒問到有關草藥（herb）、聖杯（Grail）以及庫斯斯、戰神標幟（Symbol）等事物的知識和意義，事後證明這些都對我尋

找聖杯有著極大的幫助。當然，我也詢問了一位武士的下落。此外，我也獲得有關格列斯登伯利山（Glastonbury Tor），奧特摩爾（Ot Moor）及南安普頓港（Southampton）的情況。

在離開庫斯斯之前，我賞了一枚銀幣給守衛，以作為告知葛拉漢去處之賞錢。



二、格列斯登伯利山 （Glastonbury Tor）

我依照寶庫守衛之言，先到此希望能獲知高文的下落。由梅林的地圖顯示，要到達山上廢墟，必須先通過冰島森林（Forest Perilous）——處危機四伏的森林。

進入森林後不多久，只見遠處一座神廟，其中供奉了一尊青銅雕像，我仔細一看「Look statue」原來是

凱爾特人信奉的獵神 Cernunnos。冷不防一個妖精 Widdershins 竄了出來，在神龕上跳躍不已，狀似嬉鬧的 Widdershins 要脅我給銅或錫幣，否則要對我不利。我本著尊重獵人的立場，給了 Widdershins 一個銅幣（Copper），只見牠歡天喜地拿了錢又遁入神廟中，真是個卑直的好精。

向西行翻滾進入森林，一位老獵人正在披覆毛皮，經過一番寒暄「

Talk」，並給了他一枚銀幣後，打聽到高文的消息「Ask about Gawaine」。老獵人和高文聊天過，知道他曾前往山上廢墟尋找聖杯，但未見返回此地，恐怕已遭不測，他並警告我提防山上的瘋僧侶（Mad Monk）。我這時瞥見他腳旁豎著一把鋒利中透著寒光的長矛。經請教「Ask about spear」。得知長矛脈為黑武士（Black Knight）所有，此矛殺氣騰騰，足以刺殺森林中的大野豬（Boars），

由於矛上附有魔法，僅能在森林中使用，而無法帶離森林。我見老獵人可憐，又花了一個銅幣買了他一張毛皮「Buy Skin」。由他口中「Ask about Black Knight」我才知道，要通過森林還必須接受黑武士的挑戰。我當下刻不容緩地向他表了要買長矛「Buy spear」，並給他一個金幣換過長矛後，向黑武士方向前進。說時遲，那時快……隨行的驢子忽然往神鹿方向掉頭奔去，我一路走到神鹿處，除了又被 Widdershins 敲詐一次，並不見驢子蹤影。唉！暴殄，也許你注定要成為林中豺狼的腹中物。我回到老獵人處，按他所說繼續前進。

來到馬前時，用同樣手法又補死了兩隻野豬。四周靜了下來，我氣喘甫定，卻發現長矛不翼而飛，或許它完成使命，不需再供人使用了吧？

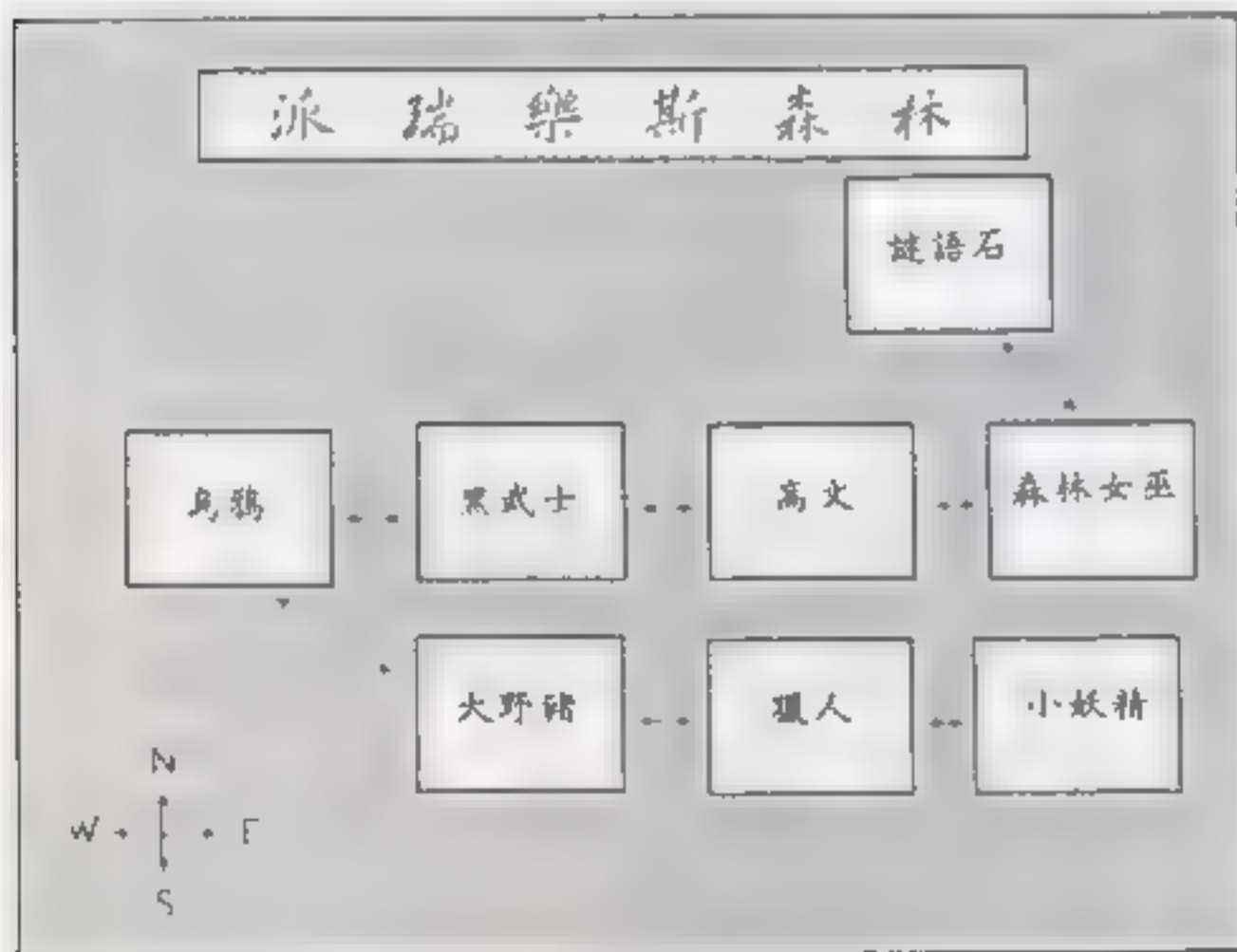
為了提防其他野豬又湧上來，加上前方有烏鴉刺耳的咕噪聲，我急忙催馬離開這個野豬林。來到一處大樹下，眼前一座大石旁只見有具騎士屍體已被啄食殆盡，毛上有些鳥糞結然閃閃。忽覺我立刻跑去，我騎馬與驢近鳥毛處往「Talk to Crow」，不料這傢伙仗勢欺人道：「我的主人黑武士是天下無敵的，沒有人能擊敗他，連高文也被擊重傷奄奄一息。黑武士等著你去送死，你敢接受挑戰嗎？」

樹（Old Father Tree）。於是我試著和它交談「Talk to tree」，不料，它真的發出低沉沙啞的聲音：「誰敢吵醒我？你這小子不過是個庸醫，讓享受日光，好好睡上一覺吧！」我不再打擾它，轉頭去查看那具屍體「Look body」。無辜的勇士，大概是被黑武士所殺。我注意到屍體上纏著一條女腰上的絲巾（silk），似乎是某位女子送給這個可憐人的。如今他只落得獨守空閨的悲慘命運了。於是我把這條絲巾拈起收入懷中「Get silk」。我本想埋葬這具屍體，但危機四伏不容許我輕易下馬。於是我從容趕赴黑武士的決鬥。

來到一處灌木叢分隔的決鬥場上，黑武士已在另一個等候多時。不等我開口，他便說高文現正被擄在後方的森林中等待救援，隨時都有生命危險，我必須和黑武士進行騎士檢術決鬥。任何一方先將對方擊下馬三次便是勝者，然而不論誰贏，高文都會被釋放。自負的黑武士似乎很有把握能擊敗我，於是又說他願放我一馬，但須以高文的生命作為求饒的代價。

我豈是這般貪生怕死之輩？即時接受他的挑戰「Yes」。在戰馬騰蹄聲中，我握槍執盾向黑武士衝去。我以靈活的防禦操縱盾牌護住上半身，將長槍對準黑武士

身體的一側，待接近時，他企圖以盾牌擋掉長槍的刺擊，我再猛然移動長槍對準另一側，使他措手不及，飽嘗我成功的一刺，就這樣虛實互用。我終於將黑武士擊落三次，打敗了他。感激上蒼！（是上帝或是羅馬戰神呢？）



來到一處草地，前方草叢中衝出一隻大野豬低鳴咆哮，白森森的獠牙淌著口水，雙眼炯然怒視著我，我心知不妙。急忙取出長矛，待牠衝過來時，奮力一刺，一下下便將這畜牲補死。豈知這舉動驚醒了牠另外的同伴，也尋我衝刺而來。我鎮定地在牠們

為了維護騎士的榮譽，我當然接受挑戰。烏鴉振翅飛走，大概是去通風報信吧！趁這段時間，我稍事休息，並查看周遭事物。此地乃在黑武士魔法勢力範圍內，令人感到有些怪異，身旁一株灰白、枝葉稀疏的老樹尤其詭譎，似乎是傳說中會說話的老父

我必須乘船到加薩（Gaza），再投到耶路撒冷（Jerusalem）。此外，她還願意送我離開此地，但除非我請求，否則她不會釋放蘭斯洛特。在經過一番內心交戰後，我堅定地請求女神釋放他「Release Lancelot」，但女神仍要考驗我拯救他的意願是否真誠，於是要我以自身性命作賭注接受一項測驗。

女神帶我到另一間冰室，一株神奇花叢由冰雪中綻放出各式五彩花朵，蔚為奇觀。在我回答女神「Yes」之後，她告訴我測驗的規則——我必須正確地說出她出的三道謎語所代表的花名才能解救蘭斯洛特。若我猜錯一題則將落得和蘭斯洛特一樣的下場，但若我改變心意，則僅須說出玫瑰花語，她便會送我女離此地，但蘭斯洛特則不會被釋放。此時我心意已決，就算蘭斯洛特回到肯萊特我心愛的烏魯克懷裡又如何？我走近詳看神奇花叢「Look bush」，在我胸有成竹地答完三道謎語之後，女神稱讚我是個實至名歸的騎士英雄。我們回到前廳，女神施法解除蘭斯洛特的冰封，並送他回肯萊特。這時，我的心中依然不已，我做對了嗎？在女神祝福下，我被送回湖邊，繼續未完的旅程。

四、南安普頓港 （Southampton）

在溫和日麗的大好天氣裡，我來到南安普頓港，一艘希臘貨船正停泊在港口，碼頭上站著一位長鬚、白髮看似管理人的老者。我上前攀談「Talk」，這位港務司（Harbourmaster）在得知我的來歷之後，居然面不改色，他告訴我葛拉漢來過此地搭船前往中東至今未歸。我並獲知「Ask about destinations」，目前正有5艘船要往5個地點出發——都柏林（Dublin）、勒烏（Rennes）、

羅馬（Rome）、帖撒羅尼迦（Thessalonica）、加薩（Gaza）。我立即支付前往加薩的船費「Pay for Gaza」，以便找尋葛拉漢。付完三個金幣後，我登上 Al Uzza 號貨船，在船長一聲令下，水手們忙碌地拉起船纜、扯開風帆，貨船向加薩破浪前進。貨船行經馬拉加進入地中海，有一天海上起了暴風雨，大浪打上甲板來，為了搶救船上貨物和罐子，我也大力幫忙，結果我所帶的行李全被沖入海中。隔天，船長為了感謝我，特別給我忠告：到了中東不可隨便相信他人，更不可給無賴之人太多錢。終於到了加薩外海，在等待逐漸進港的時刻，我和水手們一同開懷暢飲到深夜方才作罷。

五、加薩（Gaza）

第一天，我在市場中我聽見婦孺的呼喚：「亞瑟，醒來，亞瑟！」帶著些許宿醉的煩瑣，我起身望見岸上有一大一小兩名阿拉伯人，年長的叫賈比耳（Jabir），他毛遂自薦願作嚮導帶我前往耶路撒冷。正在無計可施之際，我遇到哈茲（Hazm）本德，人之命相學建議我請作伴客。我見哈茲「眼上長著雙龍神索」於是隨哈茲去「Ask about Hazm」。

來到港口，我和 Al Sirat 見面，原來他是製造「由一掌殺牛死的女神（Goddess）」的「守護者」的第一位。之後，我必須通過「守護者對我的智慧、心靈與肉體的三項考驗，才能見到女神求取女杯（Grail）」並來報說驢子已餓飽並喝足水了。在離開之前，我請教老學者 Al Sirat 有關守護者（guardian）、女神（Goddess）、聖杯（Grail）和耶路撒冷（Jerusalem）之事，得知老學者奉命的是女神的重新新形象，她共有六種神相，我必須透徹了解才能得

到聖杯，於是我繼續詢問有關神相「Ask about manifestation」之事，這六種神相名稱和他們代表的符號如下：

Albenc	Isis	Ceres
		
Vesta	Astrate	Venus
		

此外，耶路撒冷就在加薩東北方，我必須通過沙漠，並在水邊找到水源補充體力後才能到達。最後我提及葛拉漢之事「Ask about Grahad」，老學者會命哈茲去邀請葛拉漢，但他未應邀前來，目前只知葛拉漢已到達耶路撒冷，但並未成功。我急忙起身「Stand」、辭別老學者，走出大門後，在哈茲的引導下，由秘密小徑離開加薩。

六、沙漠行

走向加薩，我帶著驢子爬上一座沙丘的頂端，突然看見賈比耳在前面等著。他警告我若沒有人引導，我將無法到達耶路撒冷。我問他「Ask about Hire Jabir」，自提高警覺看他玩「摩花球」。

沿著「聖面」賈比耳帶我來到寒風凜冽，我口渴難耐「想」前拋口水來喝，不料拋完桶水到溪邊，低頭卻看到一副駱駝屍骸。我叉手感到溪邊有副駱駝殘骸，心知不妙，質問他為何有駱駝的殘骸在此「Ask Jabir about camel」，見他支吾其詞，我看「成是水有問題，於是揮一鞭拔出劍來要他設實話，賈比耳卻一溜煙逃走。此時我已無力追趕這副打算謀財害命的惡棍，只得順著河岸沿頭而上。

來到一處下水道入口——名婦女

頭頂著水瓶看到我急忙跑開，消失在北方的山丘後。我順著階梯而下，果然找到一流清水，壁兒欣然地直奔水旁低頭喝水，我想這水應該沒問題，於是也上前大口喝將起來，Drink。

步出下水道後，我向北爬上小丘，那路極冷便在眼前，金色的清涼寺圓頂便是它的標幟，回教徒深信寺內的一塊大石便是穆罕默德升天處。我大步邁進，朝聖聖城耶路撒冷展開另一番冒險。在此，我不還是個孤單的

外來客，未來還不知有多少危險等著我呢？

註：與黑武士及敵僧侶決鬥時，凡被對方打中，則技能(Skill)會被扣分。此外，選擇戰鬥難易等級，也會影響得分。

謎語(謎語及謎底)

☆謎語 謎底

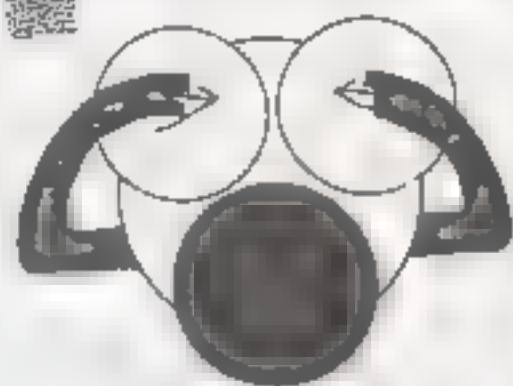
- ☆ I am always hungry, I must always be fed.
The finger I lick will soon turn red.
I am
I am
- ☆ I am seen in the water, I seen in the sky,
I am in the rainbow, I am a feather
and I am also
blue
- ☆ If a man carried my burden, he would break
his back, I am not rich, but have silver
on my back
donkey
- ☆ To have me, you need a simple key.
No key that was made by locksmiths
put a key that only I understand
I am
door
- ☆ There I see you, gentle enough to soothe
the sky, light enough to warm the sky
hard enough to break the sky
water
- ☆ You hear me before, yet you hear me again
before I die, I you hear me again
echo
- ☆ Love is and round, I am as pale as light
grows in the darkness, I am a delight
I am
pearl
- ☆ A lion, but cannot be one, can be captured
cannot be held, no threat, but can be heard
I am
lion
- ☆ My life can be measured in hours
served by being measured, then I am quick
I am
wood is for
candle
- ☆ You can see nothing in me when you look in my
face, I will look you in the eye and I will
never lie
I am
mirror
- ☆ Go around in a circle, I am always straight
ahead, never stop, no matter where I
am led
I am
wheel
- ☆ Each morning, please to be at your feet
All day I follow, no matter how fast you run,
yet I never get close to the middle sun
shadow
- ☆ Little I am measured, I am not known
Yet how you miss me, when I have left my
time
- ☆ Weight in my belly, trees on my back,
meat in my ribs, feet I do lack
I am
ship
- ☆ At the sound of me, men may dream or stamp
their feet, At the sound of me, women may
laugh or sometimes weep
I am
song
- ☆ I drive men mad for love of me
Easy to catch, never free
gold
- ☆ Bright as diamond's, loud as thunder
Never still, a thing of wonder
waterfalls
ocean
sea
wave
- ☆ I am on you useful when I am full,
Yet I am always full of holes

- I am
I am
- ☆ I turn around once, what is out will not get
in, I turn around again, what is in will not
get out
key
lock
- ☆ When I am full, I can point the way
When I am empty, nothing moves on
I have two skins, One without and one with
gloves
- ☆ Lighter than what I am made of, more of me is
hidden than is seen
iceberg
- ☆ If you break me, I do not stop working
If you touch me, I may be shared
If you use me, nothing is better
heart
- ☆ Glittering points that downward thrust
Sparkling spears that never rust
needle
- ☆ When set loose, I fly away,
Never so curved as when I go astray.
arrow
tongue
- ☆ When young, I am sure of the sun
When I am old, I make you gay
When old I am valued more than ever
grape
I am
wine

☆謎語 謎底

- ☆ When sight is dim and courage fails,
When heart against adversity fails,
When it seems you will never see a dawn
This I can drive you on
A word of hope
- ☆ If a dream is abandoned or a purpose dies
These are left with the dregs of bitterness
and I give
A word of hope
- ☆ Surrounded by giants, your worries were few
Wonders abounded, The world was new
Hattercup
- ☆ Wise are they who seek,
Fools are they who believe without
Scorn those who are so proud
Chrysanthemum
- ☆ Known to the pious, and to the
who natural pleasures do shun
Carnal flower
- ☆ It alleviates all pain and sorrow
The final end of all laborious
that to which we all must go
rich or poor, high or low
Paradise
- ☆ For its sweet sake, you suffer in silence
What we hope, most desire
but will never possess
Forget me not
- ☆ In time of grief, it gives relief
It can lessen fears, ease the pain of tears
Poppo
- ☆ Oh, it is so endearing, it has no peer
It scorches the lesser and holds itself dear
Sunflower
- ☆ I can be sweet on the tongue
or vile as a curse
To hear it is evil, to see it is worse
Yellow Lily

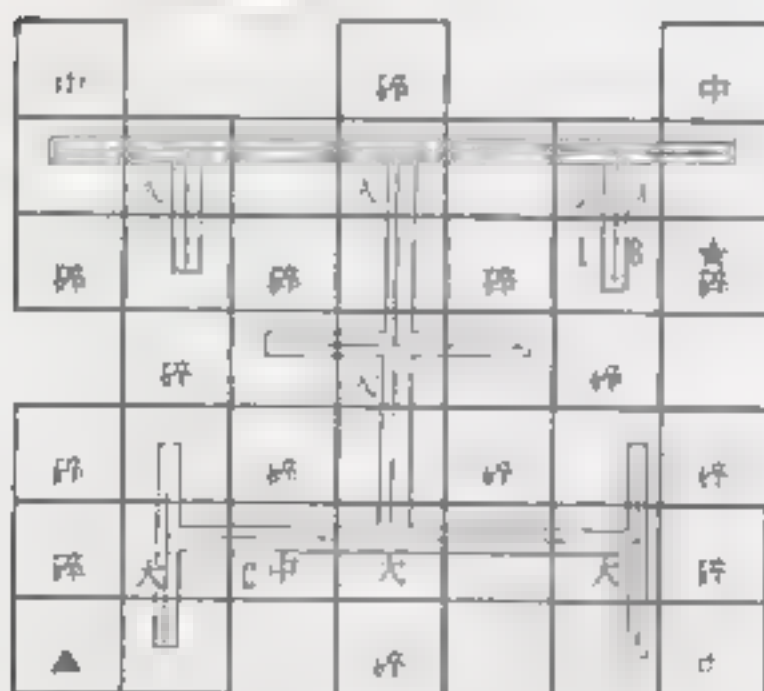
炸彈小子



過關路線(三)

/ Devil & 中庸

第 1 關



說明：▲表示起點 ★表示終點

將A之炸彈移至B、C之炸彈移至D、炸破

第三十八關



說明：()內之物品為扳動開關後才出現。

炸破1 有減小巡視彈

等小巡視彈通過，再去炸破2。

扳動B，炸破3並消滅小巡視彈。

扳動C，再炸破4、5、6、7。

動作要快！

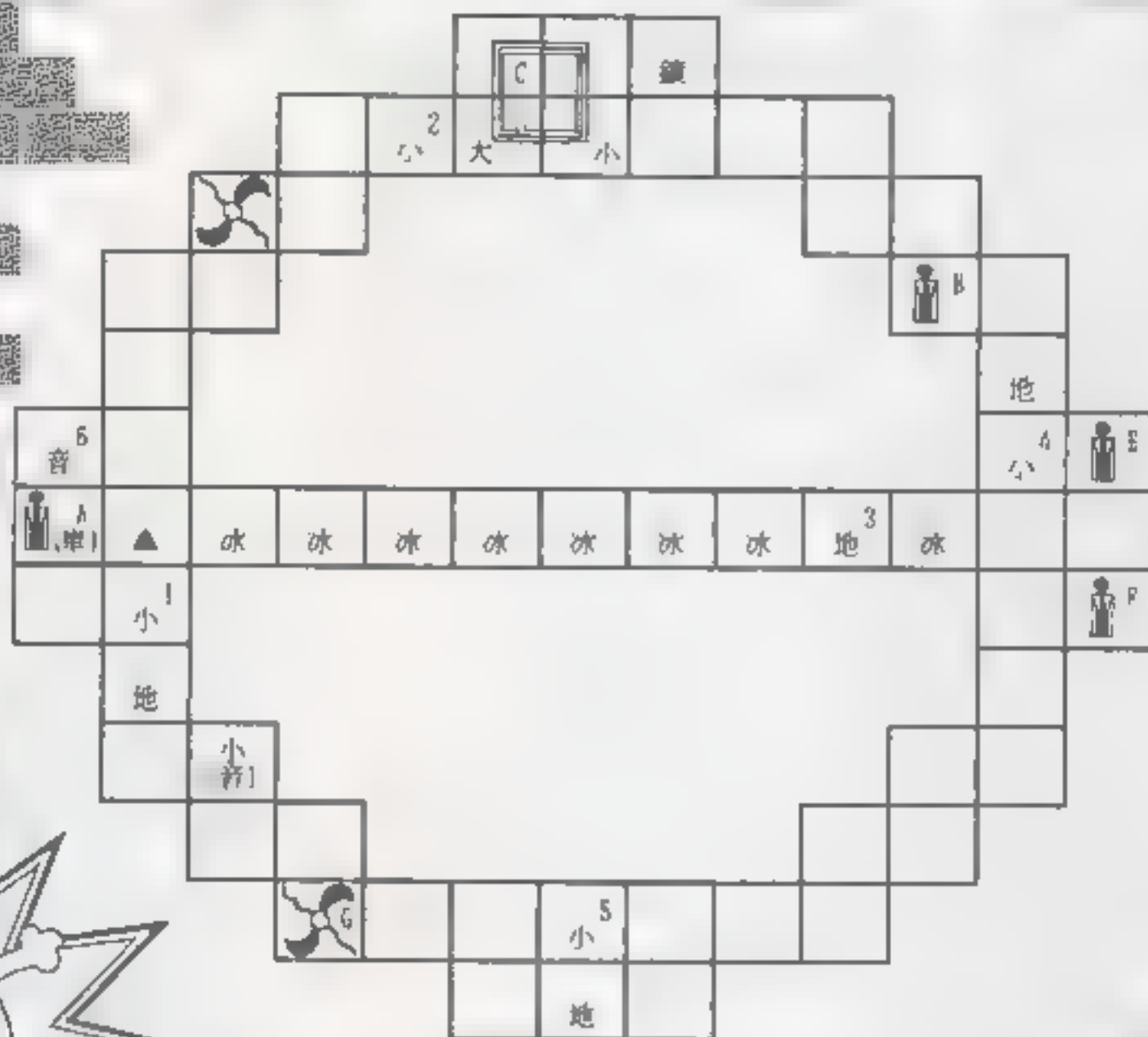
第 1 關



說明：進入A→進入B→進入C→進入D，炸破1。



第三十九關



說明 爆破1：扳動A・B・炸彈走・將人炸彈移至C・小炸彈移至D 爆破2：啟動爆破車A去爆破地雷3・向右滑去爆破4・扳動E・F（2次）・往下走去爆破5・走入G傳送站・最後往左滑去爆破6。

第四十關

	小 ¹	▲	小	小 ³			小 ⁴			地	音	地		音		小 ⁹
	地		小		地	地	地		音		音		音 ⁷		小 ⁸	
地		小	小		地	中	小 ⁵			音	地		地		地	
小 ²		小	小		地	地	小		音		音		小 ⁶	地	地	
地		小	小				地			音	地		地	地	小 ⁸	

說明 依序各個爆破。



步步殺機 馬蓋仙勇救倫敦

第二關攻略

/趙君豪

唉自從上次出了瑪雅迷踪的任務之後，老友便給了我一個禮拜的休假，趁這個機會，我正好來夏威夷享受一下藍天、聖海、風浪板，並會會那久負盛名的海灘排球王。誰知道才過幾天，老友就打電話來找人了。

「喂，老友，什麼事啊？」我懶洋洋地問。

「喂，馬蓋仙啊，我有任務給你……」

「什麼？你不是說好給我一個禮拜的休假，怎麼……」

「好，好，對不起，你先回來好不好？」

就這樣，我又回到這空氣污濁的城市。

「老友，到底是什麼任務？」

「先別急，我先給你介紹一下，這位是英國情報局的喬治上校。」

「幸會！幸會！」天曉得我馬蓋仙有多恨他。

「好了，現在我來說明一下，這次的任務，是要解救倫敦，而細節請喬治上校來說。」

根據我國情報單位最近得到的消息指出，納粹的餘孽正準備用飛彈攻擊倫敦，這個情報是從維克多·丹吉爾斯無意中得到的，而他在探索了第一個地點——阿拉特克神廟之後，即告失蹤。為了拯救倫敦，我國首相命令我人連貫全國聯絡，因而找上你——馬蓋仙。」

「好，好，等一下，貴國的「007廳南」呢？」

「聽說他最近與四川省的眾美女搞在一起，已形容枯槁了而且他的殺人執照也被吊銷……」

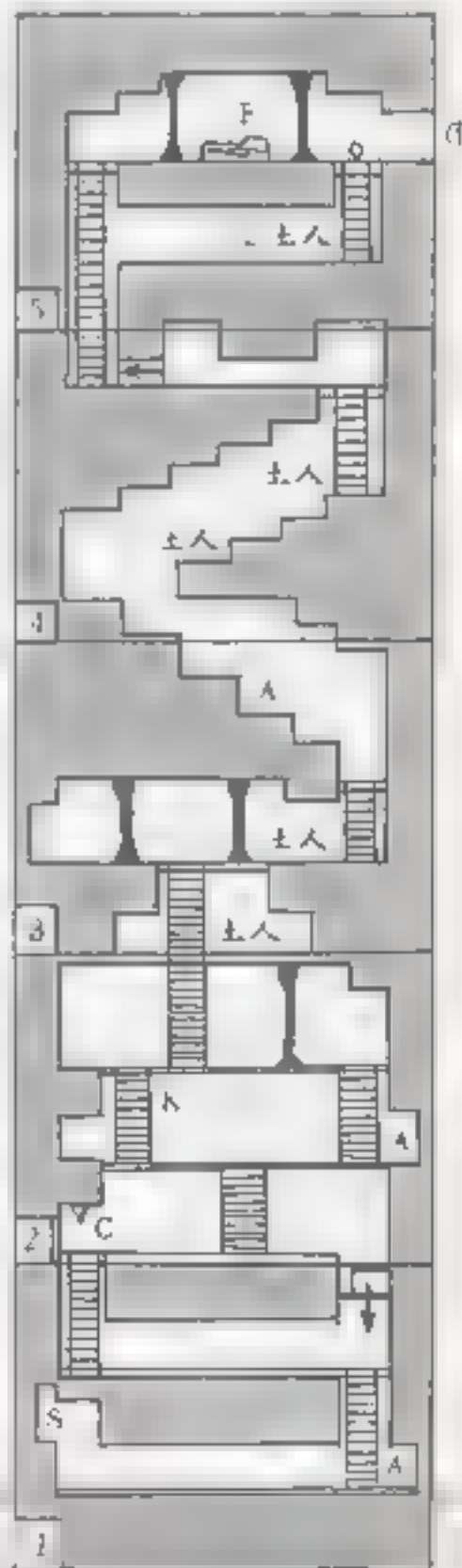
「好了，馬蓋仙，你就出這一次的任務吧。」

「哎，好吧，誰叫我馬蓋仙天牛勞碌命。」

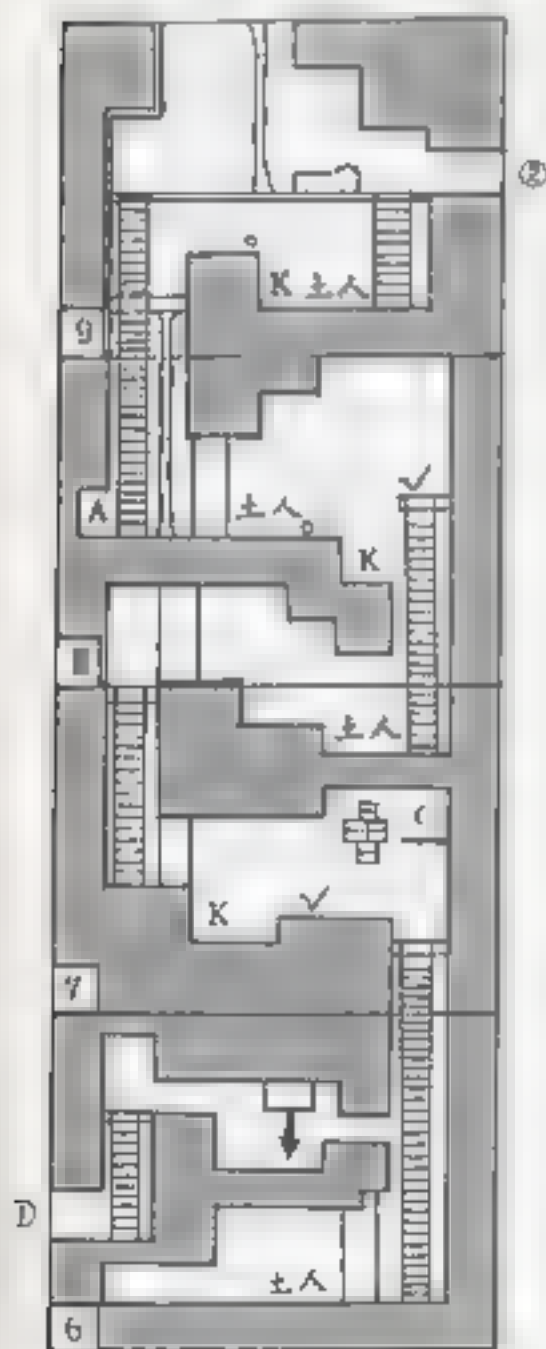
就這樣，我來到了這萬不生蛋，黃沙遍地的埃及金字塔。

好了，我先將我歷經九死一生才畫下的地圖，公諸於世，各位可得仔細瞧了。

第二關：埃及金字塔



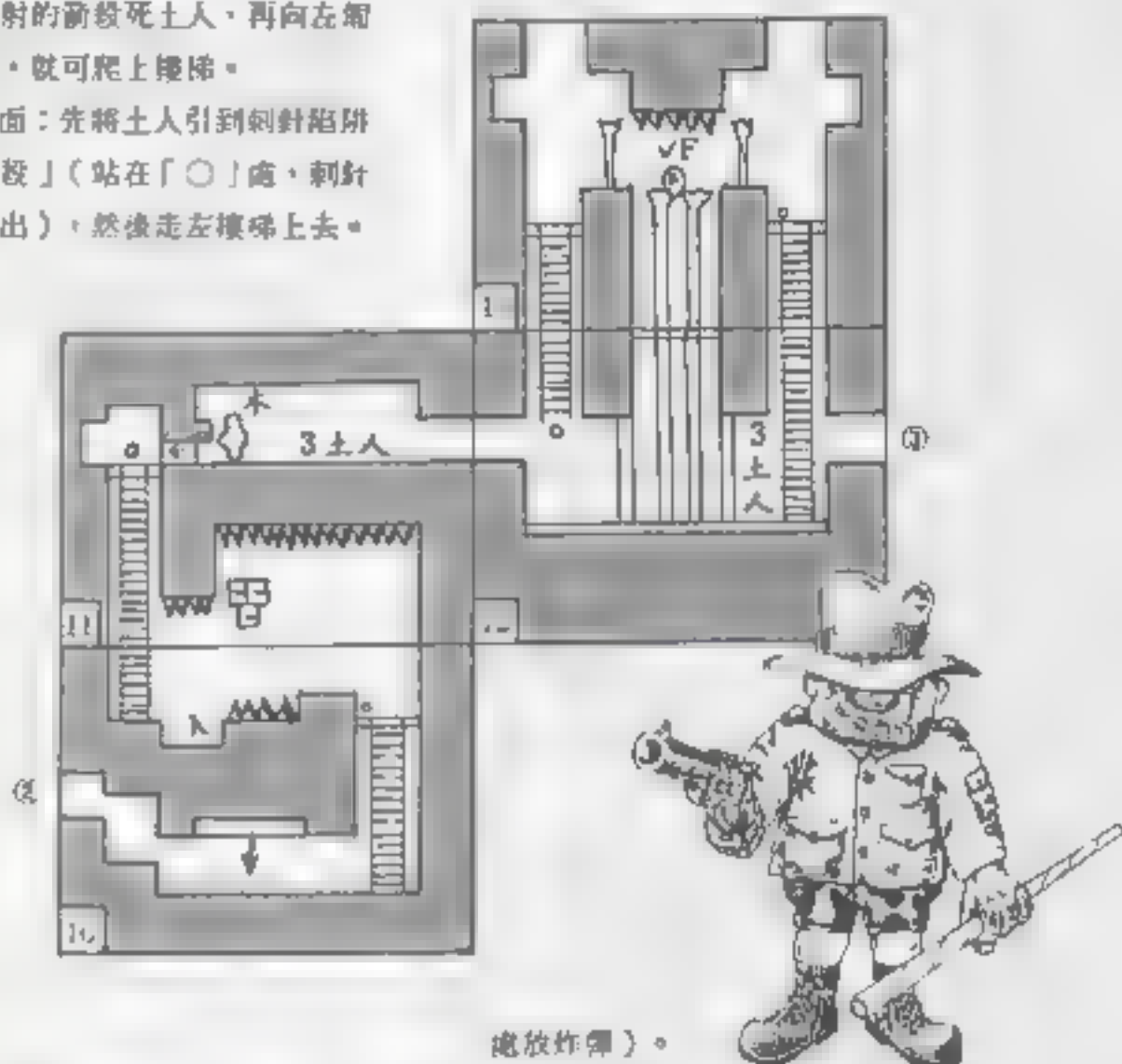
- (1) 第1畫面：趴著爬到樓梯就不會被箭射到，上樓梯之後，要趕快向左方跳，否則就……等石頭落下，跳上石頭，再往上跳即可，千萬別走左方樓梯。
- (2) 第2畫面：將頭盔伸出樓梯，等箭的空檔，「O」鍵和「X」鍵齊按，上去後，趕快趴下。
- (3) 第3畫面：箭不足為懼，跳上去就好。
- (4) 第4畫面：用炸彈把石頭炸開。
- (5) 第5畫面：一定要走右邊的樓梯（有「O」記號者）。



- (6) 第6畫面：要過一段時間，石頭才會落下。一旦落下，要趕快通過（用「E」的）。
- (7) 第7畫面：盡量站在作「V」號石頭左側，即可跳過刺針陷阱。
- (8) 第8畫面：先爬到「V」處，算好

土人來回的空檔，往下跳，落在「O」附近，並趕快趴下，即可用機關發射的箭殺死土人，再向左匍匐前進，就可爬上樓梯。

- (9) 第9畫面：先將土人引到刺針陷阱來「自殺」（站在「O」處，刺針就會伸出），然後走左樓梯上去。



- (10) 第10畫面：用「E」的即可通過發射「F」的石頭。然後，用棍「在」處捅一下，刺針陷阱便不會有箭伸出。由樓梯跳下，再往上跳到樓梯即可。
- (11) 第11畫面：放好炸彈後，快往下爬，等石頭炸開後，再爬上去用槍（子彈）朝石槍一射，木乃伊就會幫你解決那個土人了。（在「O」

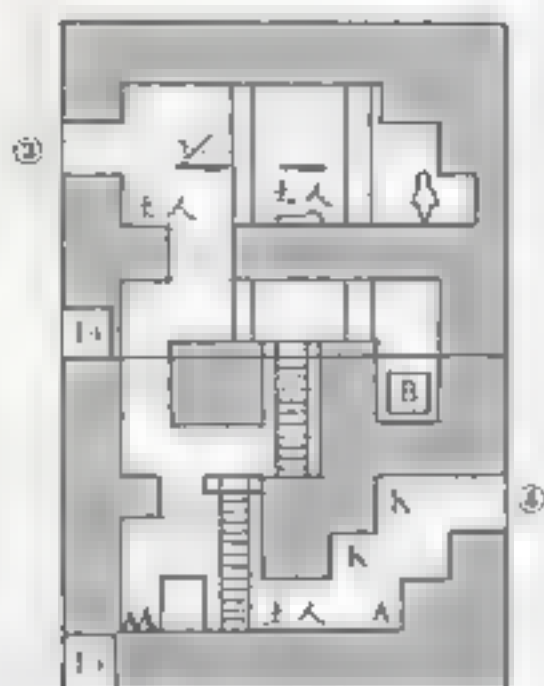
處放炸彈）。

- (12) 第12畫面：地板是彈簧地板，要直接「A」鍵才會漸漸停住，但有可能被土人殺死，所以此時應爬，左邊樓梯（「O」者）到13畫面，跳到「V」處，便可引動機關射出火球而幹掉土人（要設法把土人引至「O」處）。

- (13) 第14畫面：先跳至「V」處便可將左邊土人引落下牆。

地圖介紹

- ①、②、…：與同號處相連
S：起點 A：弓箭
箭頭在外表示此石頭會自動往箭頭方向掉下
K：刺針陷阱
M：尖刺
C：寶物
◀：箭頭在內，表示須用人工（如炸彈）引動才會依箭頭方向移動的石頭
F：發出火球
B：梯子 [B]：子彈 [T]：炸彈
木：射子彈就會有木乃伊跑出的棺材
面之編號 o(V)：參考攻略
D：會伸縮的刺



04第15畫面：下方土人會爬上來，所以要先在上方等。下樓梯之後，要立即臥下。至於刺針陷阱，只要貼著連繩那面的岩石，再向上跳即可。

05第16畫面：刺針陷阱要走近才會伸出，但如何引動石頭呢？只要朝刺針陷阱處發射一子彈，嘿，它就落下來了。就吧！

忘了告訴你，上方的兩個土人須先將其引居（站「○」處即可）。

09第17畫面：一下來要馬上臥倒，半身爬出岩石，看到箭射出，馬上起跳，落地時，要馬上再跳一下。如果順利，此時應站在「○」處。會伸縮的刺要怎麼弄呢？拿出手槍，朝右一射，哈哈，搞定了。

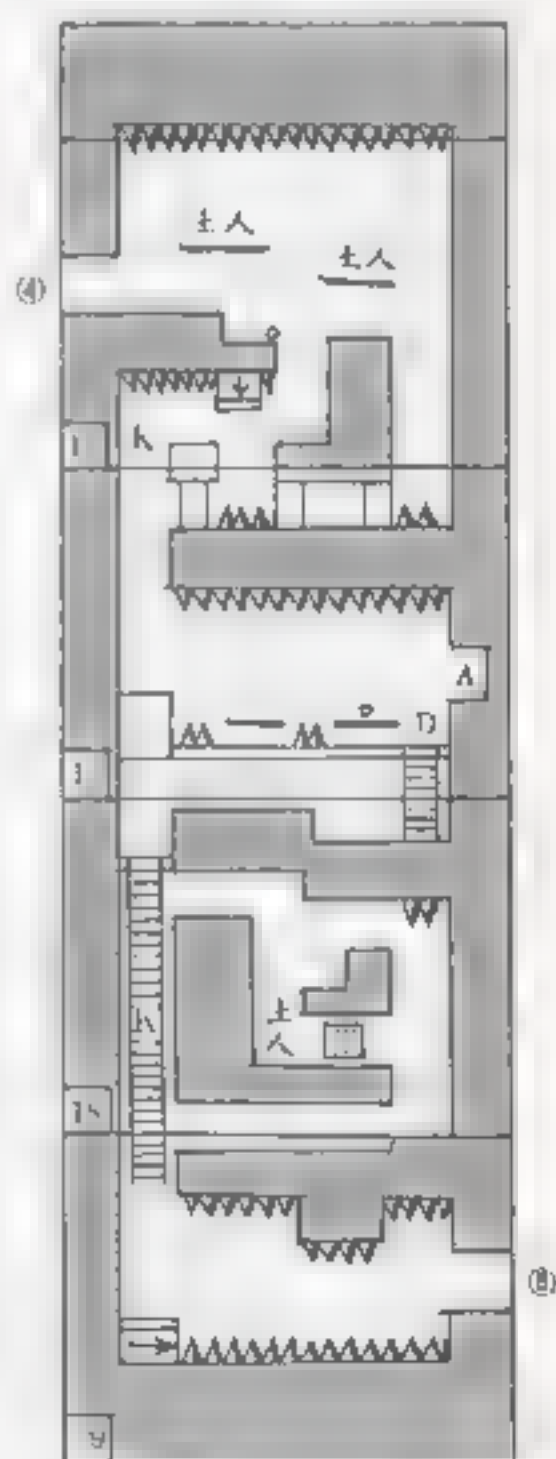


費功夫
得來全不
無覓處
踏破鐵鞋

07第19畫面：站在石頭上之後，朝右射一發，石頭就會移動。快跟著動，等石頭停下，先別放鬆，過一會兒石頭又會自己移動，等石頭再停，就要馬上向右跳，否則……。

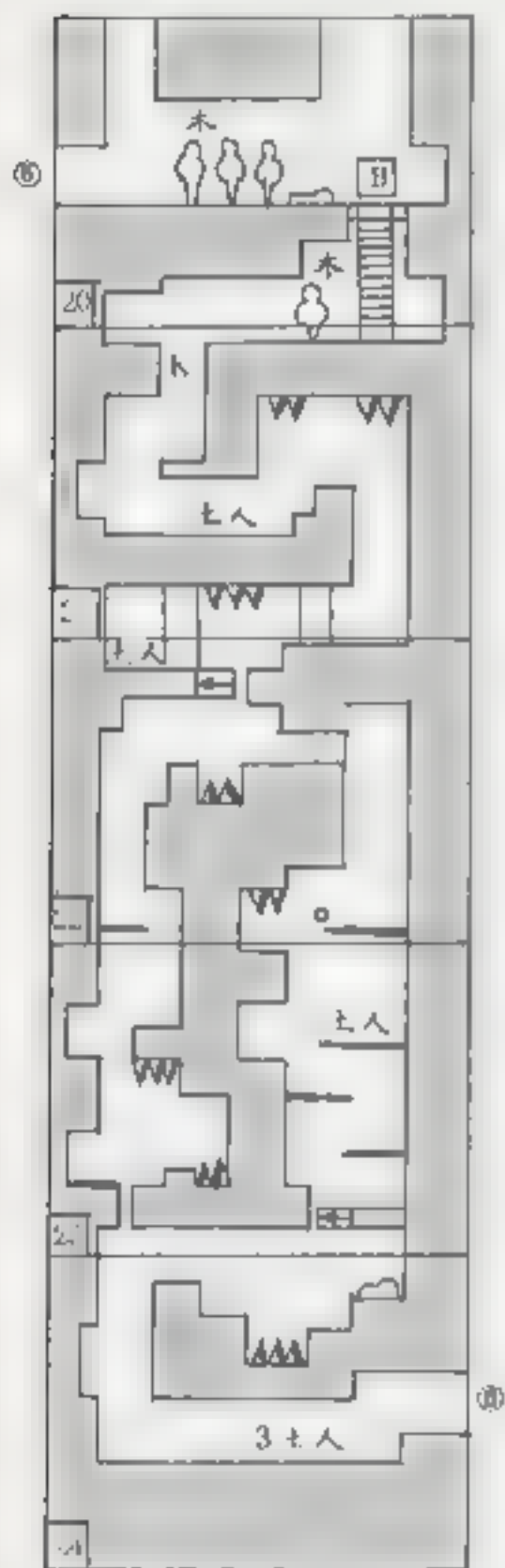
08第20畫面：先朝石棺射一槍把木乃伊打出來，然後再通過。

09第21畫面：別射石棺，走過之後，向左跳，然後貼著刺針陷阱那面的石頭下落，才不會被打中。此畫面的土人，行徑不定，要自行觀察判斷。



09第23畫面的土人，來回甚速，所以須站在22畫面「○」處，算好空檔跳下，走到最右岩石旁即可。另外，22畫面的石頭，只要將炸彈置於其上便可將之炸開。

020 第23畫面的石頭，也是在其上放置炸彈將之作開。

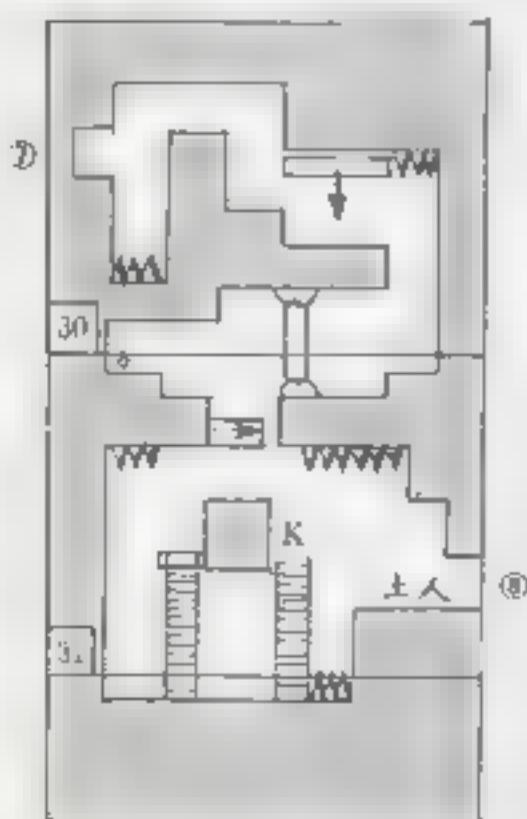
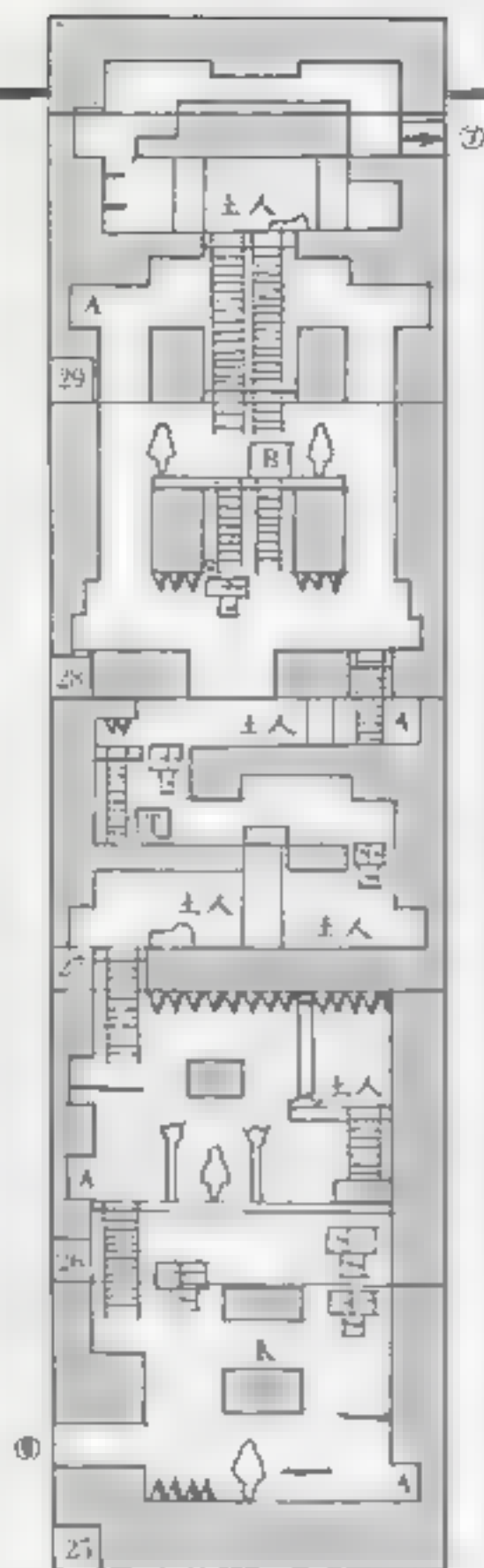


OK Dangerous

022 第25畫面 用跳的便可躲過箭。

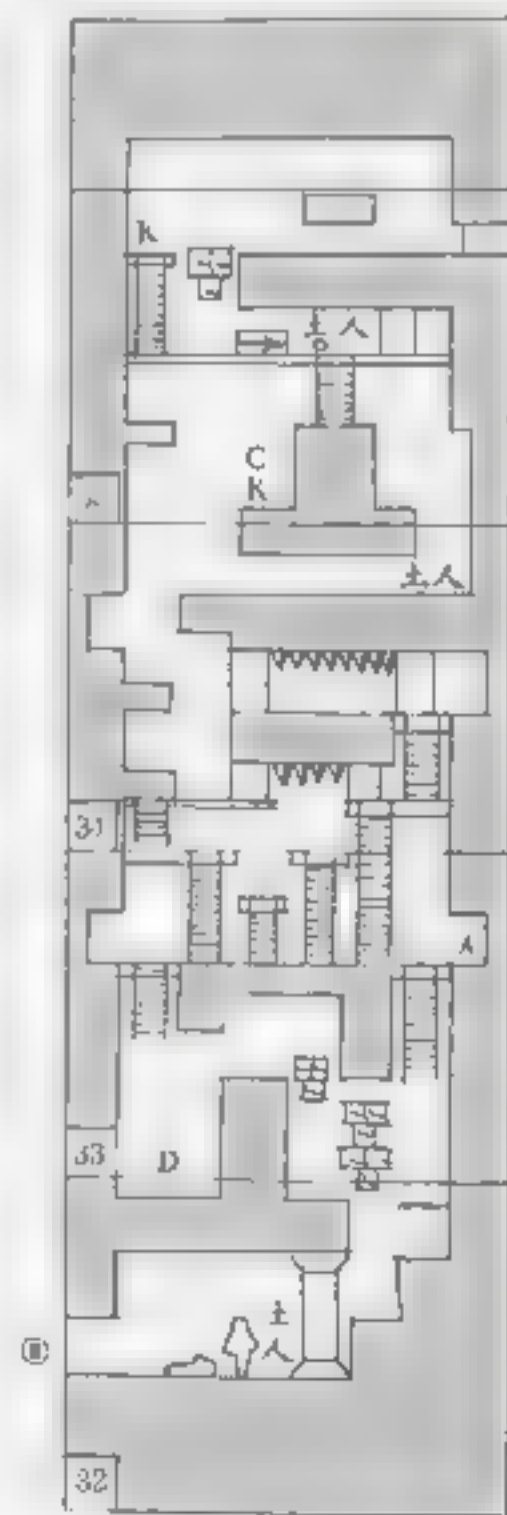
023 第26畫面，別急著上梯子，先將土人引下讓箭射死之後再上去。

024 第28畫面，從左邊梯子上去，但要注意有土人會從右邊梯子下來，此時，要先閃至「○」處。



025 第29畫面，若你從右邊梯子上去，便不會有新。

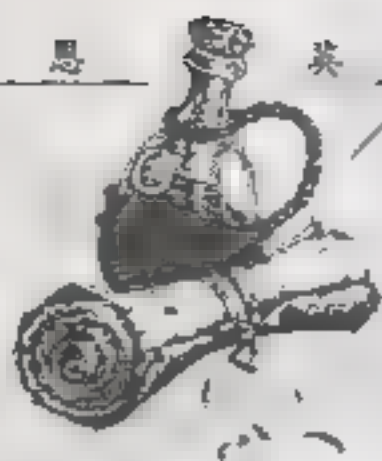
026 第31畫面，在「○」處向左掃一棍，石頭便會移開。下來後，再爬右邊梯子上去，別爬太高，不然會被刺死。算好距離，往右上跳，最好是剛好站在邊緣，然後，給土人一槍，就可通過。



027 第33畫面，從左、右梯子皆可，至於會伸縮的刺，只要你人一跳下，它就自動縮進去了。另外，小心箭。

028 第35畫面 一上梯子，就可將炸彈放置（「○」處），然後趕快爬下，等炸彈一炸，石頭就移開了。往上爬，再向右——好了，第一關已結束了。

✦



／白怒火&南帝

克萊恩英豪

攻略(三)

完結篇

返回第二屯墮區正巧趕上十爵爵士的追悼儀式。

儀式結束後我們到指揮部辦公室看看有什麼可以幫忙的。那曉得他又是一口官腔。要我們查出會那爵士(Sir Lebaum)的下落和他全盤的計劃。為了感謝他奉命已故爵士力所在的聖克遜(Sanction)前進了。

這時候到酒店可以聽到傳言57、54、36和47。

會那爵士？我們翻開手札60，看他從聖克遜獲信的記載。好。就到聖克遜去。

十五、聖克遜(Sanction)

聖克遜是個奇特的港都，西連臨海，其他三面環繞著活火山。但現在所有的船都被拖上岸來，碼頭上滿是牛頭人(Minotaur)。

我們混在巡街的傭兵隊裡四處察看。

從貼在(10,0)處的兩張海報(參見手札69、64)得知酒店、旅店等都位在城的東半邊，大夥兒便朝這區域找來。

走到(13,2)，隊友逮到一名扒手，從他口中問到(選Interrogate him)邪惡軍的指揮部就在城東南角的旅店裡。

我們繼續尋路往東南行，路上碰到不少傭兵鬧事，由於不想節外生枝，所以不理他們(選Back off，再繼續前進)。



走到(13,8)又抓到一名扒手，他說這賊公會正試圖阻止牛頭人接管這個城市(選Interrogate him)。

終於找到位在(13,14)的旅店。選Yes投宿之後，老板特別叮囑最北端的房間不准住。不准住？那一定是邪惡軍的指揮部！

殺進(14,11)，選Attack宰了他們，可撿到Red scroll和一封緊急信函(參見手札16)。

來到(11,12)又有扒手向我們下手。失風被擒後道出賊公會的位置，並給我們一個暗號，還說那裡有寶藏。

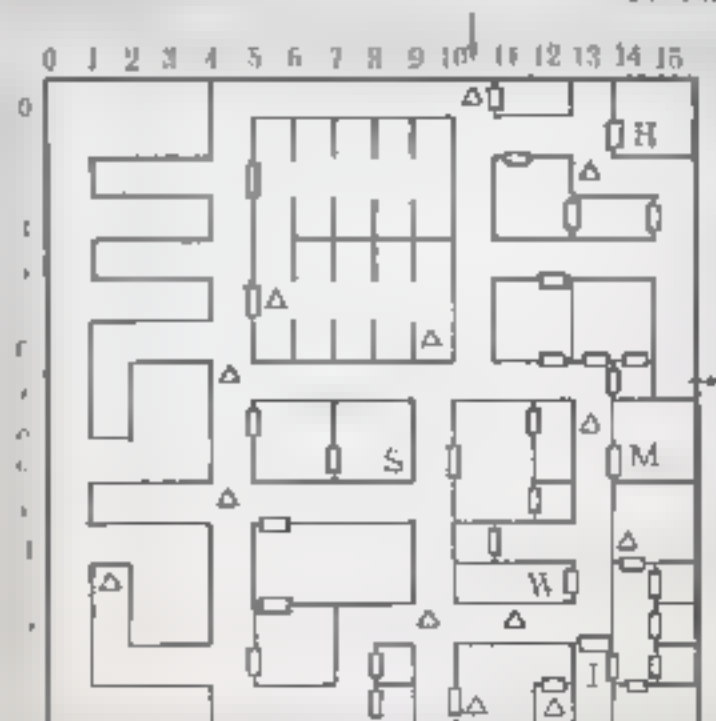
寶藏？錢是看不在眼裡，最好是有魔法武器。

用這個手勢果然輕鬆加入位在(10,15)的賊公會，可是接下來的暗號，我們就不會了。

好哇，原來是圈套。選Bluff展開一場廝殺，然後到(12,15)拿B-racers和Necklace。(如果不想打，可選Leave平安離開)

走到(9,13)，西北方傳來女人慘叫聲。走到(4,10)，慘叫聲變成在北方。

折向北來到(4,7)，瞥見一名



聖克遜
(Sanction)

- 門
- H 訓練中心
- I 旅店
- M 魔法店
- W 武器店
- T 廟宇
- S 密門
- Δ 陷阱



女子被一群牛頭人搬進前面的建築物裡。

我們急急衝進(5,5)宰掉牛頭人，把關在(9,6)的女子放了。

那女子連聲道謝，然後自懷中取出一個指環套上，竟然消失不見了。不過還聽得到她的聲音：「快到南碼頭的地方和我會合」

照她的話趕到(1,12)，才知道她是寧 Laurana 之命前來(參見手札88)，除此之外還得知有密門存在，並從她手中接過一個護身符和一張紙條(參見手札10)。

靠著護身符在(8,9)找到密門進入休日德(Huerzyed)。

十六、休日德(Huerzyed)

(5,0)處可拾得 Red scroll、White scroll 各一；(6,7)處破壞破壞機關後可獲得 Shield 和 Red scroll；(6,4)處則有二幅 Red scroll。

行到(7,6)，前頭出現一個陌生人，沒見他開口，大夥兒卻都意識到對方希望我們到東邊和他碰頭。

十七、杜迦斯特(Duerghast)

可以選 Rescue 救出在(15,7)遭受酷刑的囚犯。

在(13,9)碰到一群戰士，口裡正談論著史奴拉，我們急著找回看機槍，於是選 Parlay、Nice 和 Let them go 應付過去。

影之族人隨即在(13,10)現身提醒我們，史奴拉可能已知道我們的行蹤。

真是天佑我也，讓我們在(11,13)找到屠龍槍(Footman's Dragonlance)！另外還發現 cloak 和 ring。

從(5,15)往南爬樓梯上到(12,0)，便進入杜迦斯特神殿。

走到(12,1)處，遠處傳來的

等我們宰了(14,4)處的敵人，搜到一些文件，參見手札。後那人終於露臉了，原來他是影之族人(Shadowpeople)。

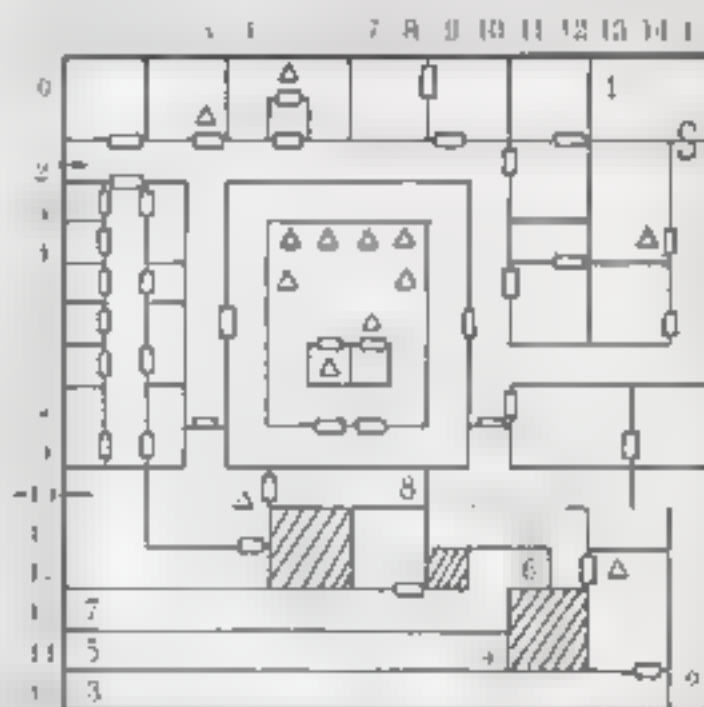
照他吩咐從(15,2)穿越北方的密門，再從(13,0)向西進入一條通道，來到(13,12)終於碰到影之族的紅衣主教團(Conclave)。

依他們指示走到(4,10)，除了眼前一片亮光，什麼也看不見。接著眼前竟然浮現出前往屠龍槍藏放處的路徑圖(參見手札63)，另外還看到死亡騎士在杜迦斯特(Duerghast)騎枝湯指揮手下擺放屍體。(光芒消逝後，可拾到 shield、banded mail 和 short bow)

從(0,10)向西走，便到達杜迦斯特。

休日德(Huerzyed)

- 1 → 2
- 3 → 4
- 5 → 6
- 7 → 8



號角聲告訴我們，聖魯菲已抵達聖光通。

由於東邊有可疑金屬摩擦聲，便推門進入(10,3)室調查。

原來史奴拉就在這裡。他陪笑著感謝我們幫了忙，便聖魯菲走入他們的圈套。

史奴拉並沒有笑多久，很快就命喪劍下。我們先搜到一些他發的命令，然後在(12,4)搜到 plate mail、shield、mace 和 long sword。

追進(12,8)，戰勝後可得到一份手稿(參見手札29)。

走到(7,7)發現一份文件，那是一道把所有的蛋運送到某地處理的命令。

才趕到那幢建築物前(2,10處)一頭藍龍 Blue dragon 咬著了





出來。(解決之後可撿到 Sapphire)

行至(2,8), 瞧見死屍被拖進北方的競技場, 便急趕上去, 進入(2,3)。

超度這些殭屍後, 轉進到 0, 5, 果然發現死亡騎士。他就是會騎馬! HP=63 AC=0, 會魔法和召喚殭屍。殺, 他可以獲得 two handed sword 和兩隻 wand。

當那騎士在動手之前派了使者到村南 Kernon 通知麥坦兒, 說我們還活著。我們這就轉身去追。

循原路出去, 追到(2,8), 忽然一大群巨龍從天而降, 其中一隻藍龍則向我們攻擊。

據說是龍槍皇龍的剋星。今日試, 藍龍果然一槍斃命。

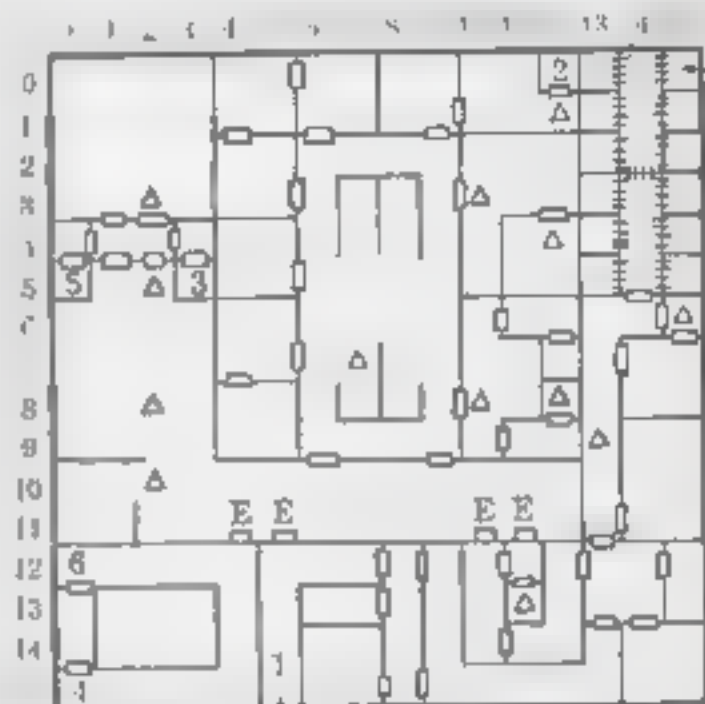
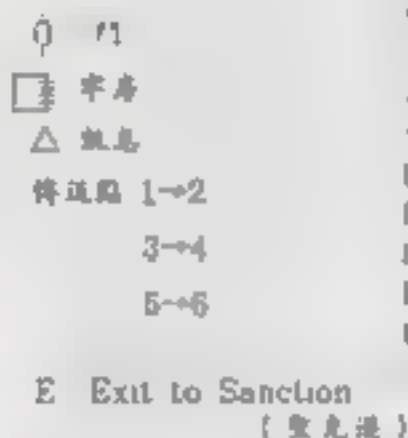
原以為只好眼巴巴看著龍人使者



乘著亦能趕去, 豈料事有變化, 一群金龍現身相助。敵著我們尾追過去。

接近村南之時, 有一名叫 Tas 的坎瑟人騎著金龍前來相助。

杜加斯特 (Duerghast)



此時可選 Yes 在龍背上像偷、記法術。

追著追著竟然來到空中城堡 (Flying citadel) 之前。

由於敵人太多, 我們聽從 Tas 的意見降落到一座城堡的大庭院 (main courtyard) 裡。

☆有人會受傷, 但可就地兼醫治療。

十八、空中城堡 (Flying Citadel)

Tas 帶領我們進入北方的高塔 (main tower), 殺掉阻路的龍人, 在右邊找到樓梯, 直上七樓。

Tas 遞了一卷羊皮紙給魔法師。

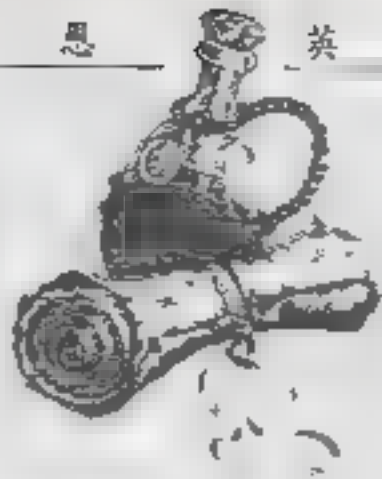
請他吟動上頭咒語, 然後 Tas 便能駕取這座空中城堡向村南飛去。

乘這時候可選 Yes 休息。

敵軍從六樓衝上來, 企圖奪取塔頂控制權, 但是被我們擊退了。

Tas 忽然大叫村南到了, 但是有另一座空中城堡隨後追到!



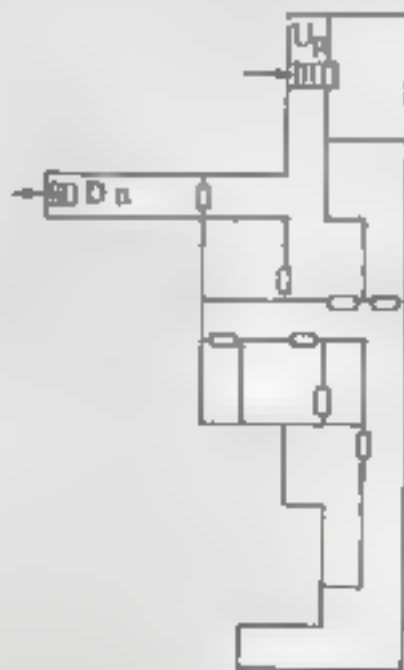


S 起點



空中城堡 (Flying Citadel)

地下一層



十九、科南 (Kernen)

才踏上地面，迎面就來了四隻赤龍，不想殺生還不行。

(14, 13) 處有制服可供喬裝。(選 Yes 換裝)

若碰到格瑞夫內克的人，選 Greek 即可。

(11, 14) 有一群人議論著 (參見手札 53)。由於有衣著掩飾身份，便湊上去瞧瞧 (選 Talk)，竟意外獲得一張地圖 (參見手札 81)。

MAIN TOWER

Level 2/ 4/ 6



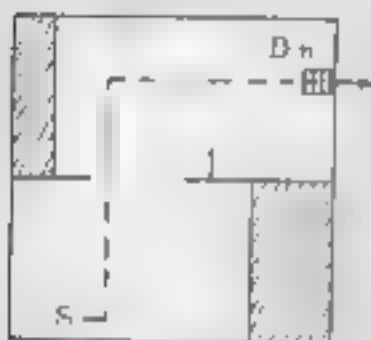
Level 3/ 5/ 7



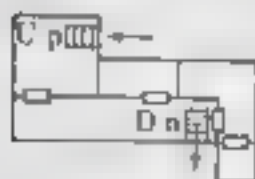
Level 8



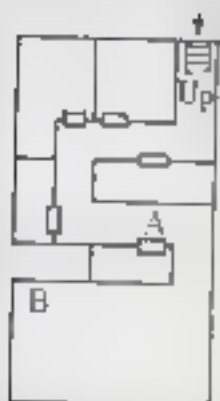
空中城堡 (一)



COURT YARD



地下二層



地下三層

趕到 (14, 2) 參加會議，選 Encourage the plot 鼓動他們反對本拉尼。

在趕往議場的途中，若碰上巡邏警衛，只要選 Greet，即可應付過去。

在 (14, 7) 處可偷到一頂破王冠 (選 Yes)。

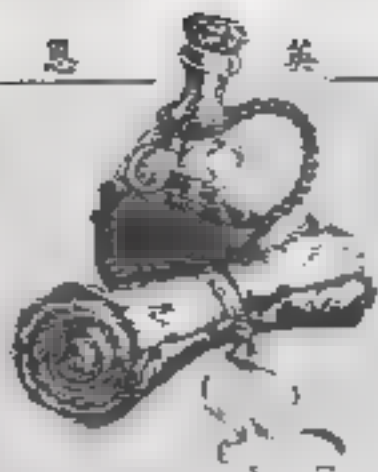
(10, 14) 是隨人車發，和他們閒聊 (選 Talk) 便發覺有機可乘——故把王冠他們忙好一陣 (選 Yes)。

(3, 11) 住著一隻懶惰老龍，他一見 Tas 手上那頂王冠便伸來抓 (選 Yes 給他)，然後不顧一切衝街過 (6, 8)、(7, 8) 處的崗哨，不久便戰死了。

終於在 (0, 4) 碰到格瑞夫內克，約定聯手攻進本拉尼的要塞。

(6, 7)、(7, 4) 各有一隻賽瑞克龍人，不太容易應付。可先用火球術攻擊。且它轉化變身 (arise in new form) 後，就只能用屠龍槍、Long Sword + 2 等武器砍，它挨了數回合後便會自爆身亡 (參見冒險者手冊第 21 頁)。

要通過 (4, 3) 的機關，必須



續(選 Pick lock・選賊)進入(9・2)取得青藥配方,再到(11・2)配製,然後塗到身上。

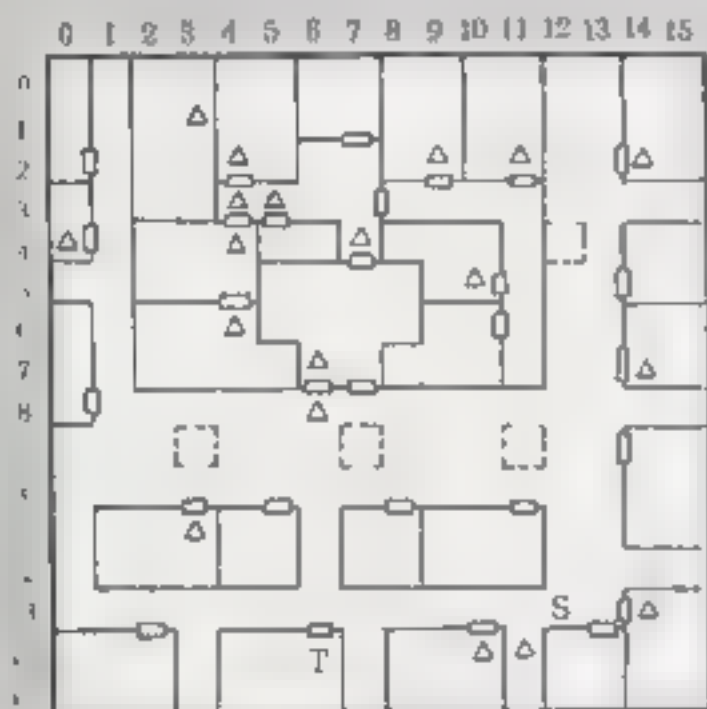
在(10・5)可檢到一把鑰匙(ornata key)。

(4・6)是麥坦尼的馴龍師住所,要找麥坦尼必須先過他這一關。

麥這裡有四、五頭赤龍,光靠身量是不行的。如果 Wand of fireball 已用掉,還有 Necklace 可用。另外 Dragon master 的 HP=48,

AC=1。

戰勝之後找到一條通道(可先選 No,兼養休息。再向東朝牆走,選 Yes 即可進入通道,到(4・2)找麥坦尼)。



科南
(Kernan)

- S 起點
- M 門
- 可走道
- T 訓練中心
- △ 龍島

麥坦尼得意洋洋地吹噓他的計謀高妙,我們探聽到的消息全是他故意放出去的……另外他還讓我們瞧瞧馬車被擄後的可憐樣。

好哇,竟然愚弄我們!大家立即法術、刀劍並施,將他收拾掉。(麥坦尼的 HP=55, AC=-3)

不過他臨死之前卻還狂笑著,說他雖然敗了,但五事也完了,因為他的使者就要出發了!

Tas 拿出藥來,大家服用後 HP 就恢復最大值。然後他領我們趕到(3・1)攔阻使者,不讓他們乘赤龍飛去。

麥這裡有三頭赤龍,HP 77, AC=-1。

殺了這三頭赤龍,故事便到了尾聲。雖然博得眾人稱許,但索蘭尼克騎士們還是嫌我們不夠份量,硬是要走身軀,而 Lord Soth 更是如此。

麥可以回到第二屯點區存下最後進度,並到裝備店鑑定旅程後期所獲,但還不知道用途的魔法物品。

遊 戲 人 間

一、GAME BUSTER 釋疑

問 GAME BUSTER 文字為何神秘消失?

答 如果你在啟動 Game Buster 後,赫然發現只看見框而不見文字,請檢查一下你用來開機的 DOS 系統檔案 CONFIG.SYS。只要其中包含了 DEVICE=ANSI.SYS 這一行,就用文字編輯程式(如 PEII)把它刪掉。重新開機後,或許就可以順利執行。

問 為什麼上次的 Game Buster 位址無效?

答 使用 Game Buster 鎖定的位址最好 Save 起來,下次要用再

Load 出來。家抄的位址參數可能會因為使用軟硬體的不同或其他因素而變動,不過參數間的相對距離並不會改變,Scan 用的數值也相同。

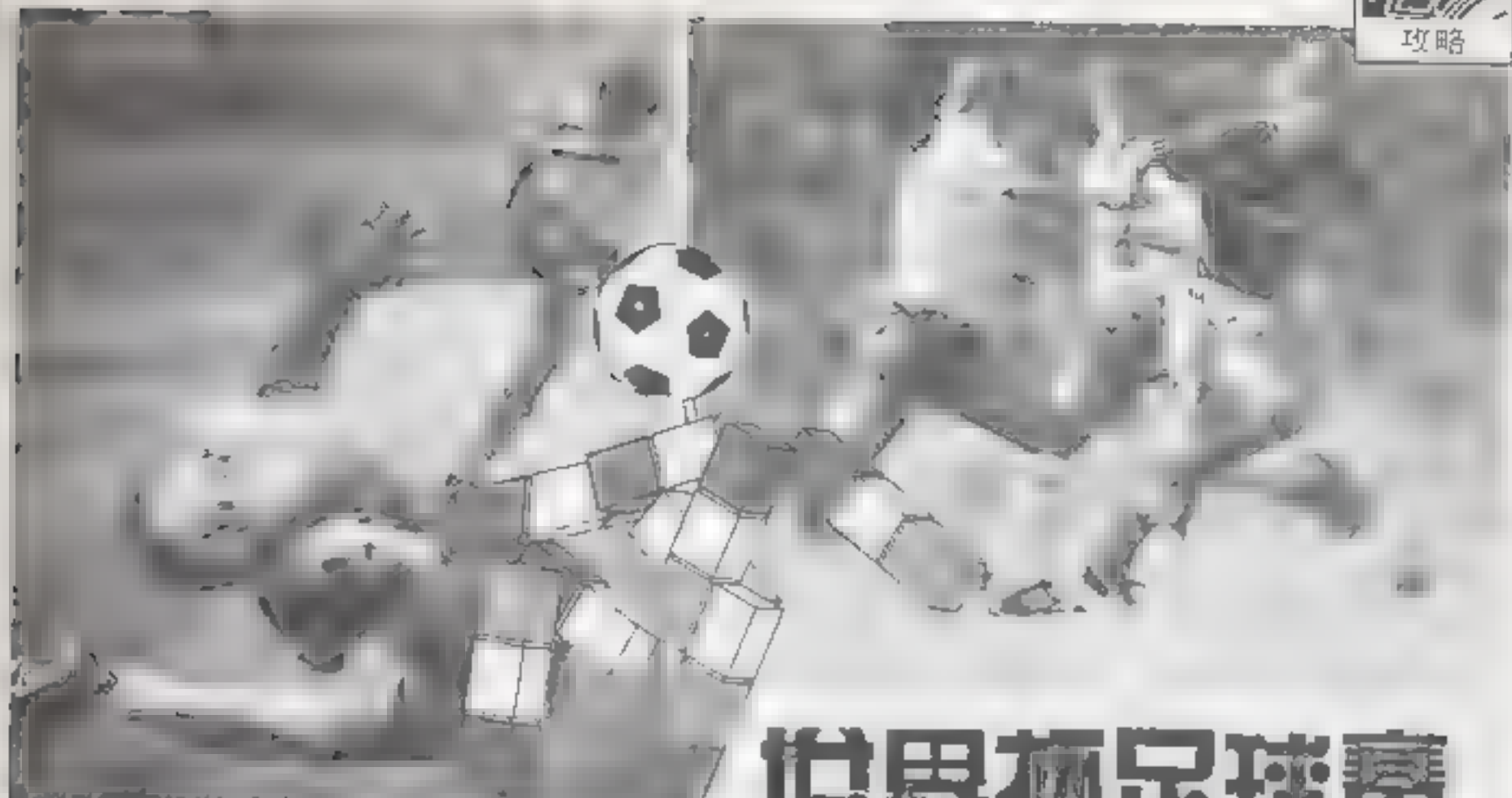
二、創世紀 VI 急救篇

問 我的創世紀 VI 已經「當」得不能再慘了,請問有沒有回春妙手可以力挽沉疴?

答:事實上的確可以保存目前的實力,不過手續挺麻煩的,而且在各地該做的事幾乎都得再一次!首先最新的進度檔 copy 到別的地方,然後再 install 新的人物資料。隨着創造新人物進入遊

科長老

戲後,最好把隊伍移到先前的地方存盤起來,接著再將先前 copy 出去的進度檔 copy 回來。如此其他地區的人、事、物都會和新的一樣,但是記性好的居民還是會認得你,而除了剛進入遊戲時的四名成員之外,其他隊員身上暫時恢復成僅有初級的裝備。別慌,只要原地遣散這些人,再邀請他們加入,接著把他們遣散時卸下的裝備拾起,不做那些威力強大的物品又再出現,還多了這些初級裝備。如果直接複製檔案,每一位隊員身上的所有物品也有機會多出另外一份,但是獨一無二的東西(如藍色月之石)還是只有一份。



1990

世界杯足球賽

魏宇明 ●心得篇●

在運動類電腦遊戲之中，世界杯足球賽可以算是繼網球之後的另一項突破。不可否認的，這個遊戲在真實度、音效…各方面來說，都不是很完美的。例如：四個人就可以踢全場（太勇了），而且整個遊戲的過程之中，只有裁判的哨音（連觀眾的掌聲都沒有）。儘管如此，只要你能打到半準決賽（Semi-Finals），那種令人緊張的感覺，不比動作類的遊戲差。

在本遊戲之中，你若要奪得那閃閃發光的冠軍杯，必須要打败八支強隊，遊戲的難度也是隨著階段越高而增高。

以下數點進攻和防守的技巧，提供各位參考（請注意，這些技巧只適用於本遊戲，若是真正的比賽，請勿輕易使用）。

一、在防守方面

你必須認清一件事實：若要得到冠軍，你一定要靠自己，千萬不要相信你的隊友會來幫你，甚至於，在某些方面，更要小心你的隊友（什麼世界嘛！）

(A)守門員注意事項：當對方射門

的時候，你就會看到一個你背對球門之畫面。給你一個建議，不要太快就撲向你所猜的那一邊。一般電腦所射的球以直球（或高球）為多，因此你只需要用方向鍵，移到和對方球員垂直（就是不要看到對方球員）即可。

(B)截球：一般而言，要超越電腦的球，只要和對方球員成90°以及180°（水平）方向角即可。若要斜的方向截球，我可以保證你只能在後面苦苦追趕。

(C)球員防守方面的技巧，要對付電腦控制的球員，最好的方法，就是「緊迫盯人」。逼得他不得不把球踢出去，這招蠻有效的，從資格賽到世界冠軍賽都可行。

(D)擲球（Throw In）時之處理技巧：當你是守方，故意將球踢出場，則對方就會發擲球。你若要抄截這個球，不妨站成如（圖1）之位置。如果你要使這個球出界或不讓球給對方拿到，可以直接站在球前邊路線上，讓球彈回去。記住，通常反守為攻之轉捩點就是在於擲球之運用，可使你搶得控球權。

△對方球員 [] 球門

□自己的球員

--- 球之路線

—— 球場邊線

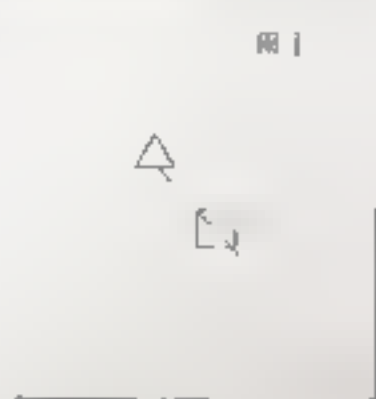


A：抄截點

對方球員站在對方球員之左下方會球傳到A點時按[INS]抄球

(E)角球（Corner kick）：當你把球踢出了自己球門底線，就是對方發角球的時候。你只要站在如圖2之地方即可輕易的抄到球（很簡單吧！）

圖2



只要在球之路線上即可



二、在進攻方面

(A)攻門技巧和注意事項：在攻門時，要小心自己隊員，只要在攻門範圍中看到有我方隊員跑過來，拼死拼活也要把球踢出去（千萬別停下來，否則……）。

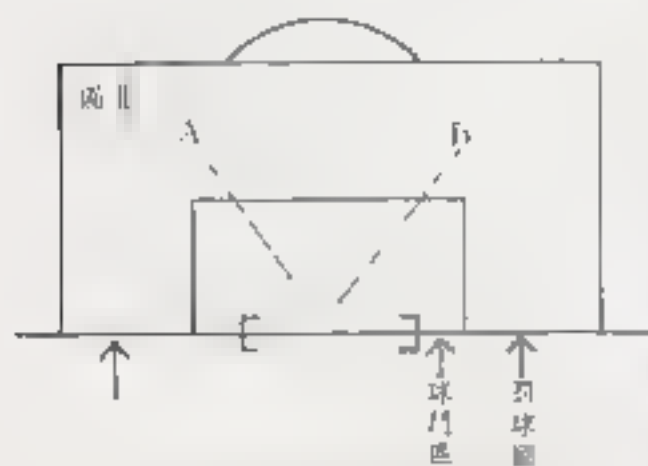
在射門方面，有兩點建議：（1）（如圖IV），儘量從S或T方位進入球門區。（2）射門的位置要選在對方守門員離門較遠的地方，個人的建議在球門門柱的內側試試，機率挺大的。（依守門員位置可隨時變邊射）

(B)在傳球方面，要小心，別讓我方或對方球員搶住而使球射偏了。

以上所述，就是關於進攻和防守之技巧。

接著，再向各位介紹幾種進攻之路線，以及在冠軍賽中和你碰頭的巴西（Brazil）隊之進攻方式，以供各位參考。

在其他方面，你的守門員對於溜地球（在球門區），通常會衝出來將球踢向A或B點（圖III），一般而論，這是非常不好的情況，尤其是在較高等級之比賽時，往往會令你措手不及，所以建議你，小心軟弱無力的球。

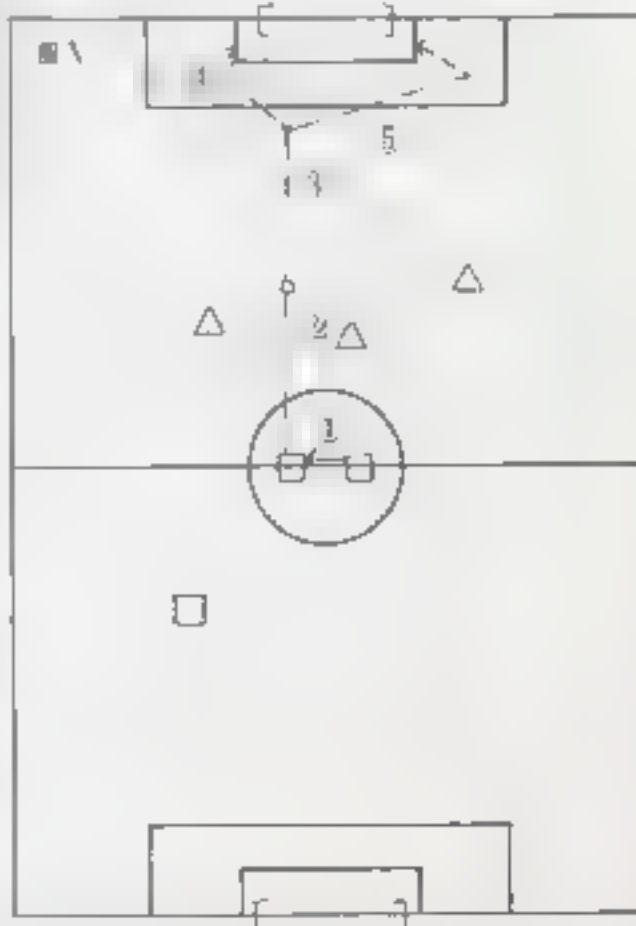


若一方有對方球員，那守門員自動會傳到B方。（反之亦然，



最好不要從上方進入球門區，從S或T進入較好。

* 假如你運氣夠好，也許從A或T點射門也能射得準確。



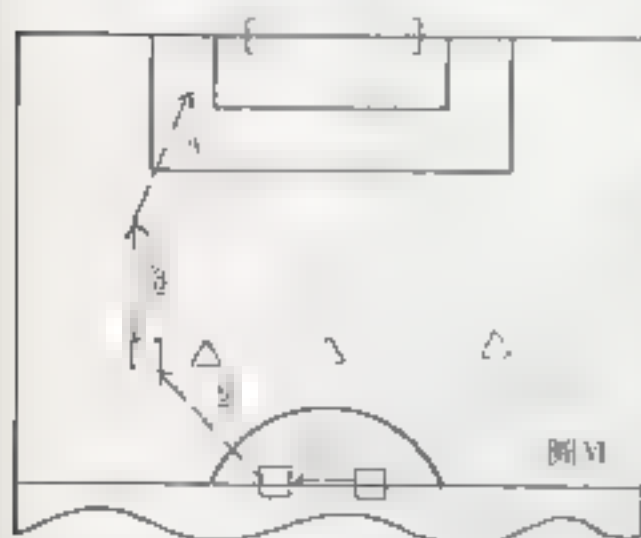


提過的抄球法再抄回來。

(I) 進攻路線 (I) (如圖 V)

這招可以用於資格賽之中，當你的隊友將球傳給了你 (①)，你可立刻用連續兩個「大腳」(②、③)到 B 點時，你可以依實際情況向左 (④) or 右 (⑤) 進入球門區。

(II) 進攻路線 (II) (如圖 VI)



(只取進攻的前場)

此法可用於較輕的比賽之中，當你的隊友將球傳給了你 (①)，你可以往左上方帶 (②)，此時你的隊友會跟上來，假如夠快，你可以直接踢出一個大腳 (③)。如果踢歪了 (出界)，也沒有關係，反正你可以利用上面

(III) 巴西隊的慣用技倆 (如圖 VII)：

巴西隊 (指的是重丟中的隊伍)，最常用的方法，就是利用小組合作 (兩人小組)，再加上極快的快速運球「太計」，以你的速度要知其抗衡，並不很容易 (其攻擊方式如圖 VII)。

他先將球帶向左下方 (①)，此時另一名帶球之球員立刻往下 (②) 跑，當帶球到 C 點左右之位置時，他會傳向往下跑之球員 (③)，如此反覆的交叉運球，他就可以攻門了。這時只要你用「緊迫盯人」之方式，並且再運用抄截的狠毒技巧，對方這一招就不太管用了 (別怕啦)。



再次提醒警告各位，要特別注意對方這一招，因為他調球是可左、可中、可右，一旦讓他發威，你是追不上他的。

附帶一提的，若你在進行本遊戲之時，不小心按下了方向鍵，而使紀錄中斷，而你要以此紀錄繼續重新開始新比賽的話，可以按 [Ctrl] (使用此法，你仍需從第一場比賽開始，不過紀錄可以累積)。

至於計分，想知道手將會遇到那些對手國嗎？可由附表一知究竟。

附表

比賽性質	隊名
資格賽	USA (美國)
資格賽	JAPAN (日本)
資格賽	MEXICO (墨西哥)
冠軍賽~預賽	USSR (蘇俄)
冠軍賽~預賽	GERMANY (德國)
QUARTER FINALS	ARGENTINA (阿根廷)
半準決賽	HOLLAND (荷蘭)
冠軍賽	BRAZIL (巴西)



波斯王子

救美記(下)

第八關

由 C1 出發向右進入 B1，在此守衛之武士更是絕頂高手，如果你不動他，他會跟你一直耗下去；只要你動他，他亦會動。因此最好的戰術是連續的三個動作：(1) 先按左上鍵誘其出招 (2) 等斜放下後立即按向上鍵防守 (3) 接著按攻擊鍵，如此一步一步逼他退後或一下一下砍他。在跳招及防守之間不能太快（他不出招），也不能太慢（防守不及），多加練習並同時默數 1、2、3，就能抓到要領。如果消耗太多生命點數可以到 A1 及 D1 補充，接著由 A2、B2 一路向右去，可以輕易解決 H2 的武士。

林宏亮





到了K2以跑步跳躍方式攀住右方突出之地板並立刻往上爬，再用立定跳躍攀至K2左方上欄。進入J2時因武士距離太近，動作要快，解決武士後直接跑步跳躍進入I2，並以最快的速度通過I2、H2，在閘門未關上前進入G2。

從G2左方進入F2，小心解決F2的武士，再跳躍至E2、D2，打開出口的踏板在C2，跑了後以小步小心通過二道機關跳回到D2，向右至E2。此時閘門已關上，必須在此等公主的寵物小白鼠來替你踏E2右方的開門踏板，下到E2下層後向左回到C2。小心D2的陷阱。

- | | | | |
|--|----------|--|--------------------|
| | → 輪 | | → 武士 |
| | → 椅子 | | → 開始位置 (入口) |
| | → 閘門 | | → 結束位置 (出口) |
| | → 機關錐 | | → 生命藥水 (回復一點) |
| | → 陷阱 | | → 生命藥水 (全部回復並增加一點) |
| | → 開門踏板 | | → 神秘藥水 (特殊效用) |
| | → 開門踏板 | | → 毒藥 |
| | → 鬆落地板 | | → 劍 |
| | → 出口開門踏板 | | |

G

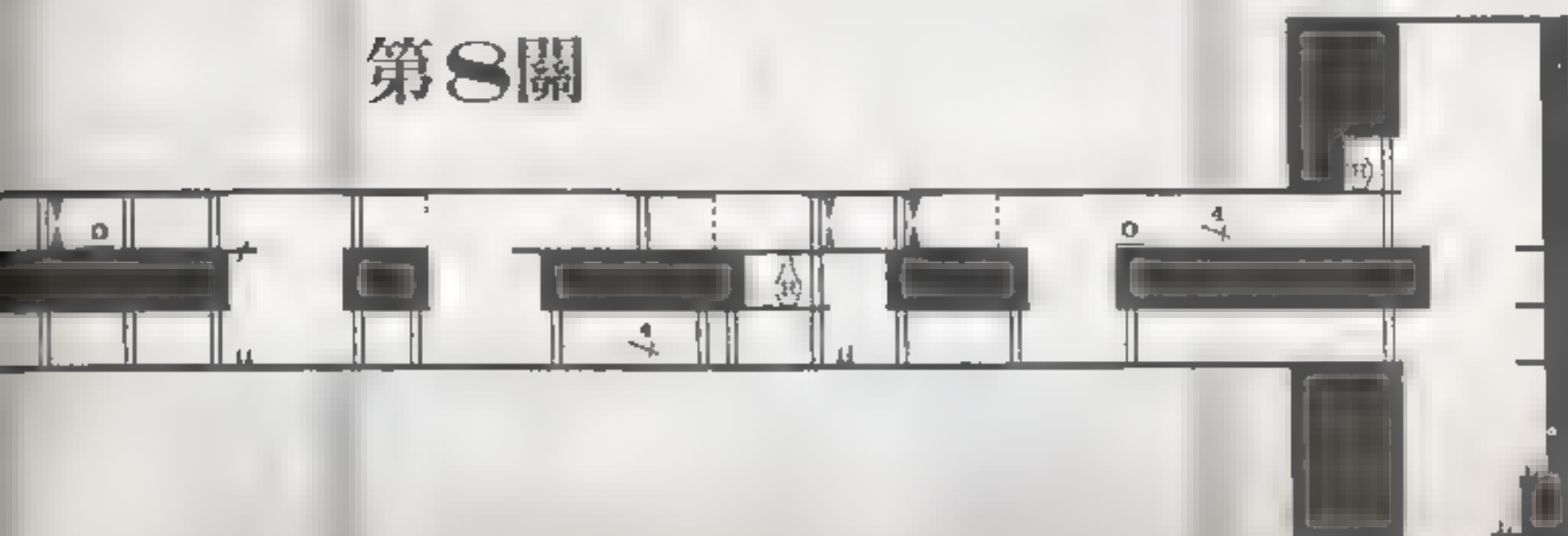
H

I

J

K

第8關





第九關：

地形錯綜複雜的一關。由 F4 出發，向左經 D4 向上至 D3，向右至 E3 下層，經 F3 到 G3，向上到 G2，向右到 H2，解決武士後跳躍到最右方跳開門踏板，迅速向左進入 F2（注意開門前的開門踏板）。

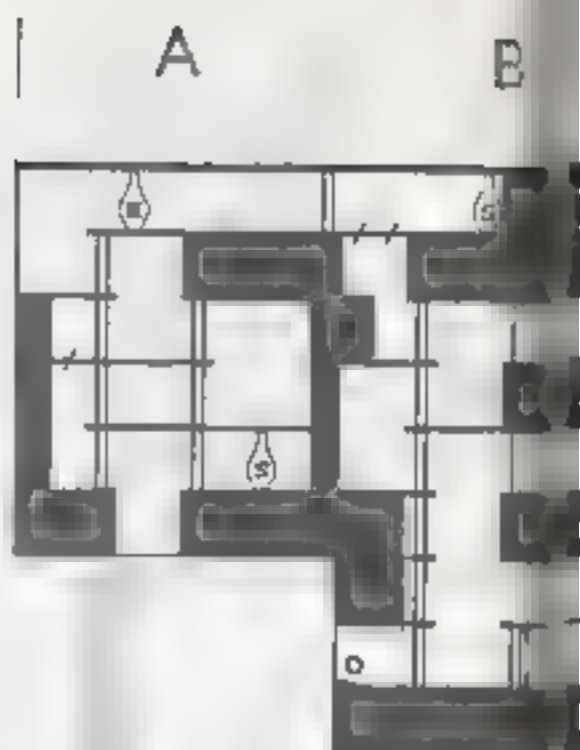
在 F2 先向下到 F3，向左到 E3 上層跳壓落地板壓落壓住 E3 上方開門之踏板（此引讓主角也掉下去了，否則就得再跑一趟了）。

回 F2 向上至 F1，向左進入 E1，打敗武士後進入 D1，跳躍並爬到

上層進入 C1，跑步跳躍攀住 C1 左方上層之開門踏板，再下降至下層進入 B1。

在 B1 及 A2 各有一瓶喝了以後整個畫面上下顛倒的特殊藥水，不妨試試，一瓶瓶喝才能回復原狀。

下到 B3，經機關跳躍左方開門之開啟踏板，再踏左方開啟中層開門的踏板，爬上中層進入 C3，向右到 D3，打敗武士後進入 E3 上層左方，踏打開出口之踏板再下降到下層進入第十關。



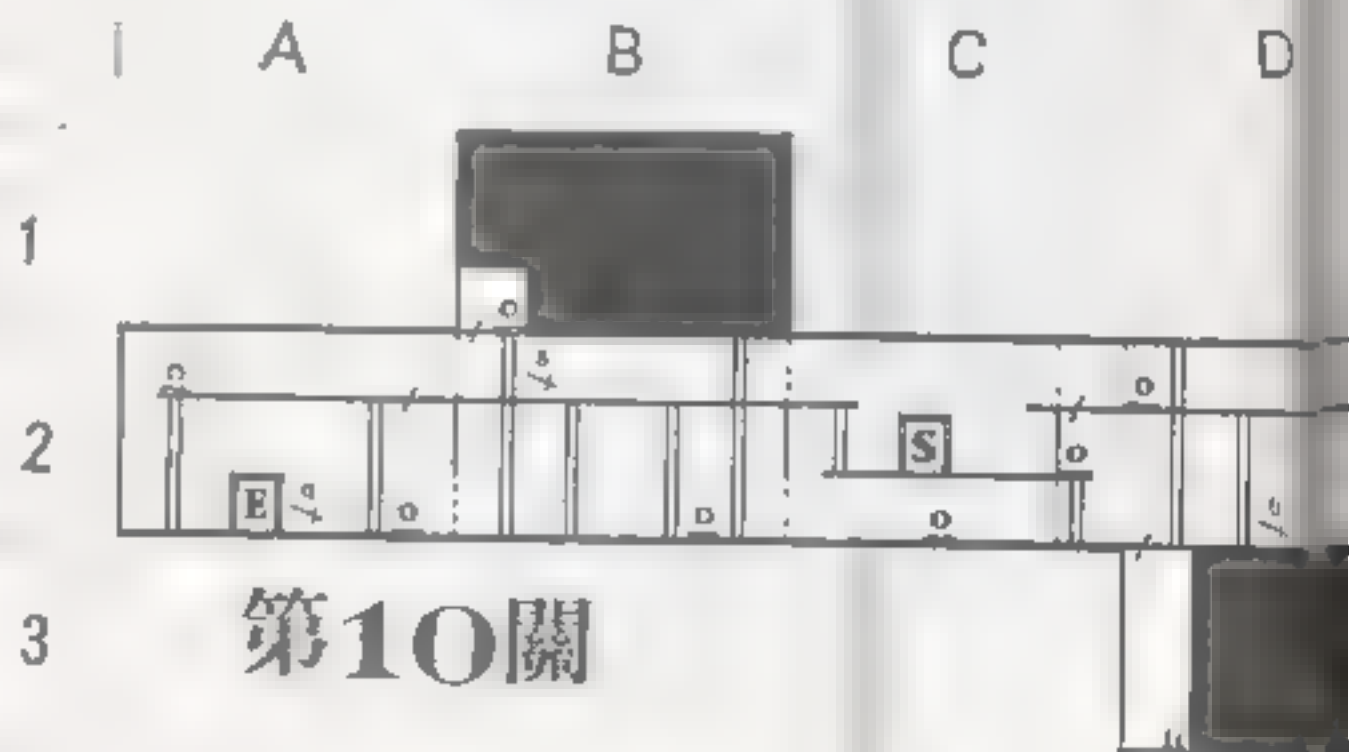
第9關

第十關

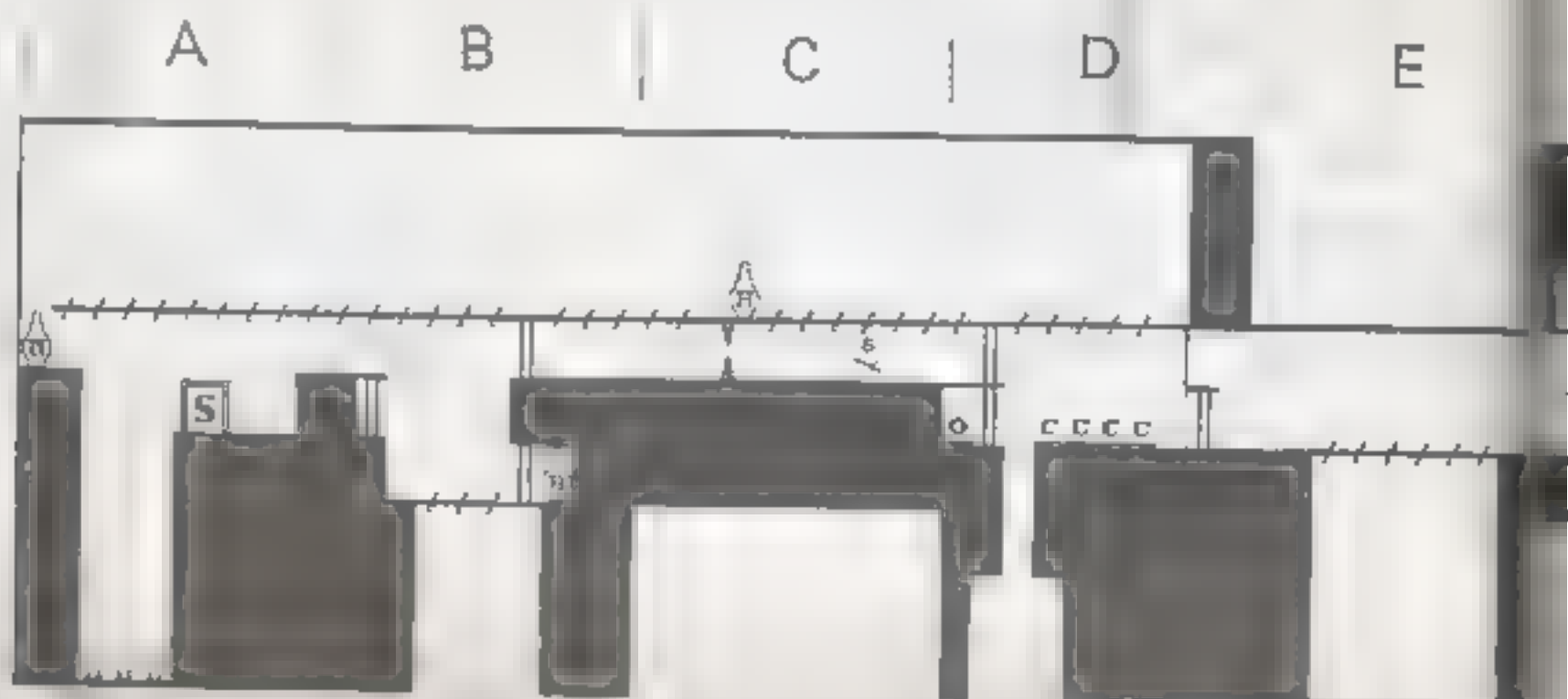
由 C2 出發先向左到 A2 解決守在出口的武士，再向右回到 C2 進入 D2，一過鬆索地板立即開始戰鬥，向右到 E2，不要在此向上攀爬，因為「必死無疑」。

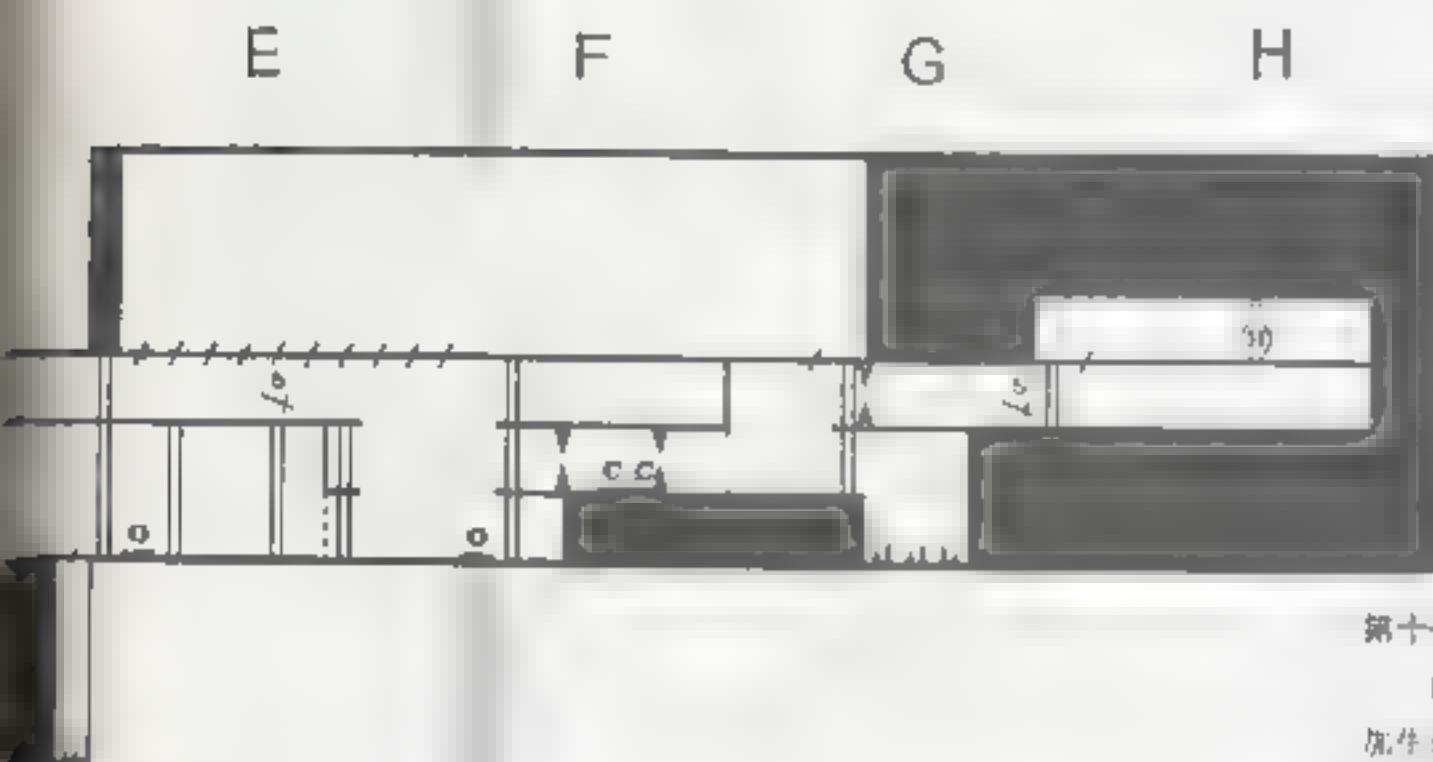
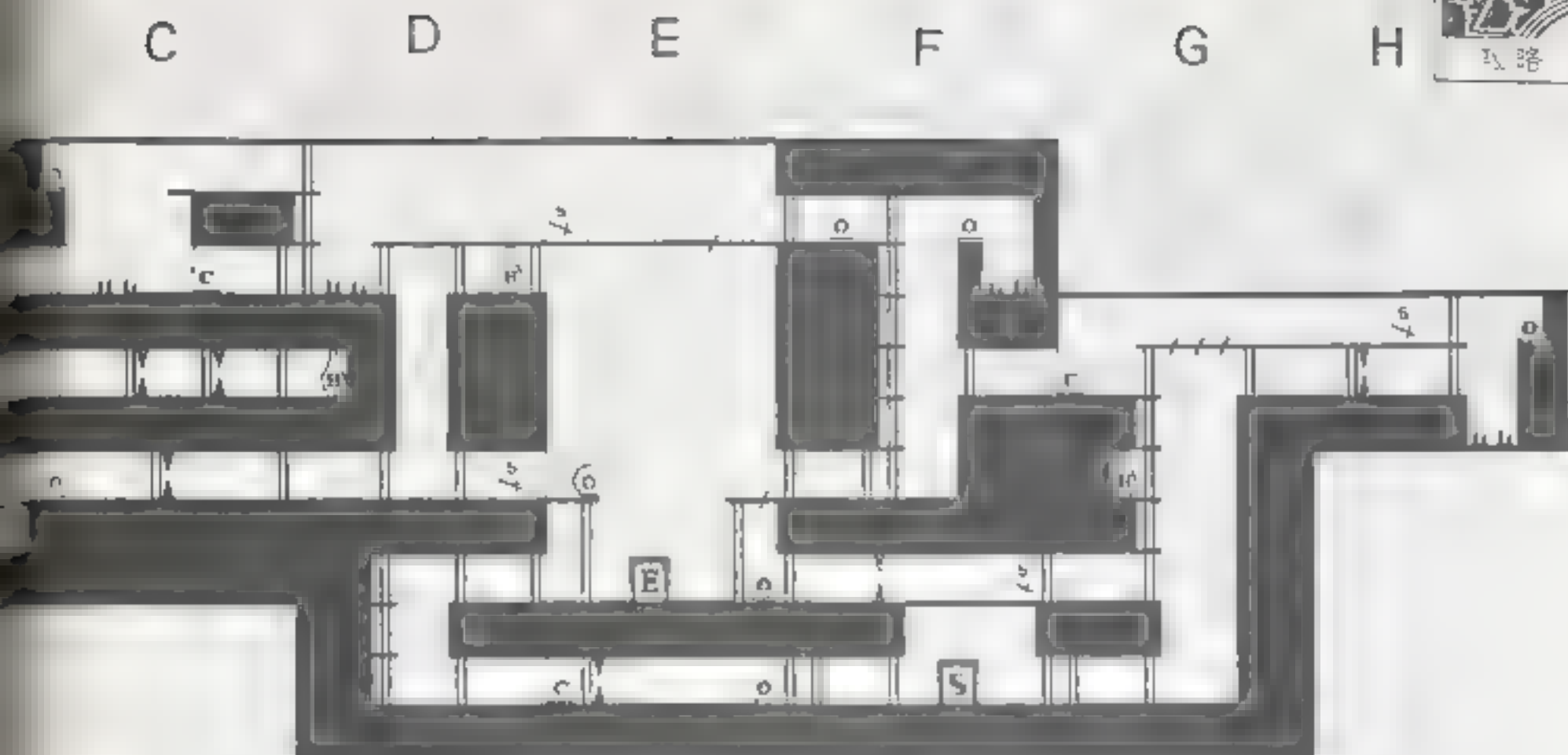
向右至 F2，一踏開門踏板後立刻爬上中層，以小步過第一道機關索，移到連續兩塊開門踏板的邊緣準備立定跳躍，在機關索開始咬合的瞬間，按跳躍通過進入 G2。右方的武士不必理會，爬上上層頂開左方鬆索地板進入 G1，然後一路狂奔經 F1 到 E1 的最左方，落到 E2 後開始戰鬥。

向左踏 D2 的開門踏板，快速經 C2 進入 B2 上層，打敗武士後頂開最左方的鬆索地板，拉一下柱子上的開門踏板以進入 A1，踏下打開出口的踏板後下降至下層進入下一關。



第10關





第11關

第十一關

由 A2 出發，在左方上層有一增加生命點數的藥水，取得的方法是跳躍半徑至 B2 右方上層，頂開柱子右邊的鬆落地板，向上進入 B1，再一路向左走到 A1 的最左方，喝了藥水後，把手移到空洞邊緣，立定跳躍並穿過洞起點。

可至 C2，在此可以頂開上方鬆落地板，進入 C1 以省卻一扇鐵門，並向右跑到 D1 右方，此時落下的地板則壓住連帶四塊的關門路板。

行至 D2，向左跳躍打開通往 E2 的關門再一路向右進入 F2，爬上上層，一鬆落地板立即戰鬥，8 秒後安全，此時可進入下一關。



A

B

C

D

E

F

G

H

1

2

3

4

第12關

第十二關：

可分為前後二半，分別可以儲存遊戲進度（後半部在 PRINCE SAY 檔中以第十二關來區別）。前半部由 F7 出發一路向上直到 F2 為止，後半部則是以打敗 Jaffar 為唯一目標。

由 F7 出發向右到 G7，向上爬到 G6，小心走到陷阱上，再開始跑步向左，跳躍攀爬到 F6 左方，向上爬到 F5，向左跳躍攀爬到 F4 左方，再向上向左跑步跳躍到 F4 左方，向上爬到 F2，打開 F3 上層之開門後再回到 F3 上層，向左一些以有足夠空間進行向右之跑步跳躍，攀爬到 F3 右方後再向右進入 G3，到有柱子的平台立刻停車以免衝過頭，來個「高竿劈斧」。

向上爬到 G2

，頂開上方的鬆落地板爬上中層，向左到 F2 再爬上 F2 上層，通過二塊鬆落地板後，你的影子會從天而降，請立刻收回拔出的劍並跑向影子以合為一體。向左進入 F2，繼續向左奔跑，原先空無一物的地方會隨著你的腳步出現一塊又一塊的地板，進入 D2 後跳躍至左方進入 C2。

由此開始後半部。在 C2 及 B2 上方的鬆落地板會自動墜落，因此你可以等地板全落下後再走，到 A2 後向上爬到 A1 再向右進入 B1，通過鬆落地板後開始和 Jaffar 決一死戰。

5

6

7

。最有效的戰術是交互按防守、攻擊鍵，有機會便向前推進，打敗 Jaffar 後往左回 A1 時請特別小心，不要「一失足成千古恨」。

從出口出去便到達了公主所在的塔頂，先向右踏開門踏板，再一路向左便可和公主團圓了，到此遊戲也就算是結束了。

四、後記

波斯王子是個精采且難度中等的遊戲，因此可以儘可能不用修改資料檔案的方法直接考驗自己的技術，藉著地圖的指引，在60分鐘內絕對足夠過完12關，包括喝下所有增加生命點數的藥水。

如果技術更成熟則有些增加生命點數的藥水可以不用去喝以節省時間，目前筆者最佳的紀錄是只喝二瓶增加生命點數的藥水，過完全部關卡後還有24分47秒的時間，希望你有更好的成績，祝好運。✚



出槌大法師

輔助攻擊性魔法(二)

嗨！各位親愛的同學，我們又見面了，由於上次排得很忙，嘿！嘿！所以沒辦法再說得像上次那麼多，大家要用心聽講。嘿！上次我們談到輔助攻擊魔法的分類，這次就來談談輔助攻擊魔法的運用。

對一支冒險隊伍來說，輔助攻擊魔法的重要性並不亞於真正的攻擊魔法，打個比方來說吧！攻擊魔法的作用直接的，但是絕大多數的攻擊魔法都會受到如敵人防禦力、種類等許多因素的影響而導致威力減弱，輔助攻擊魔法的作用是間接的，它不能直接傷害敵人，但是若與戰士的攻擊充分配合，則相同的法力將可造成更大的效果，而且輔助攻擊魔法的種類和作用範圍都較攻擊性魔法要多而廣泛。

所以，正確的使用法是，攻擊性魔法與輔助攻擊魔法相互配合，再輔以戰士的支援攻擊。攻擊性魔法與輔助攻擊魔法的比率則視敵人的危險程度和法術作用程度而定。一個高明的法術必須精於計算這個比率來進

戰，否則這支隊伍不是來日不長，便是前途得很艱苦。

上次提到了一大堆五花八門的輔助攻擊魔法，究竟要怎樣來加以運用呢？以下便是一些基本的運用。

一、普通狀況時

當你遇見一大票能力與你的隊伍相仿或是略高的敵人時，應該優先考慮以下數種法術：

①降低敵人移動力的魔法，任何能使敵人無法動彈的魔法，只要在此時能生效，就是最有用的。在敵人能力與你差不多的情況下，使用大規模攻擊魔法不但不太經濟，而且也不太可能一擊而滅，不如先讓他們動彈不得，再讓戰士們去「磨刀」一番。如催眠術（Sleep）之類的大範圍法術是最理想的，不過得視敵人的種類再選擇法術，以免失敗。

②降低敵人能力的魔法，降低一整批敵人的能力，也是一種不壞而且省法力的戰略。使對方的力量減弱動作變慢是討付一般怪物的法則，對於

主帥型怪物，則先減低牠們的速度與智力再說。而防禦力降低術，毒藥術和盲目術行有餘力再予使用。恐懼術（Fear）可以大幅降低雙方交手時的威脅，但是若你不想讓敵人跑掉，就別施這個咒術。

③魔力術（Enhance Blade）的效用通常比強力術（Strength）明顯些，在武器已有相當威力時可運用之，以達到一擊斃命的目的。迅捷術（Quickness）既可增加出手速度和移動速度，又可降低被擊中的機會，可用在武器強，防禦力卻弱的夥伴身上。

④隱形術（Invisibly）在討付大群敵人時可使用，但是一交手便會發覺，必須事先做好陣勢的調整再使用。瘋狂術（Wild）在敵人密集時效用極佳，然而必須用在智力低的敵人身上才行。

遇見法力高強的敵人時，運用魔法的敵人是最危險的，相遇，應先使用下列的魔法：



①立即試圖封住敵人的法術（若被揭發）。

②若攻擊性魔法不能一次消滅敵人，便馬上施風暴術與遲延術，降低對手的施法能力與出手速度。此步驟可重複使用。

③使用所有能生效的束縛性法術。

④加強我方戰士的速度與力量，必要時也可施展風刃術提升攻擊力。

⑤必要時使用召喚術（Summon）增加人手。若對方有特別難對付的成員，可使用戰場傳送術（Battlefield Transfer）派一名最具威力的戰士刺殺之。

⑥不得已時，施展停時術（Time Stop）並儘快消滅之。

⑦勿使用隱形術和幻覺術，因為可能會被對方解除掉。此外，束縛性法術的成功率不會很高，慎選使用的法術以提高成功率。

⑧當你抵擋不住時，就直接用攻擊魔法和他們對轟吧！

二、遇見攻擊力和防禦力強大，卻不會使用魔法的敵人時：

①全力用束縛性法術想法子困住敵人，如果行不通的話，就使用遲延術（Slow）讓他們變慢，再削弱其

力量及防禦力。催眠術（Sleep）在此時值得一試。

②使用震力術（Strength）、風行術（Wind Walk）及虛刃術（Enhance Blade）加強隊員們的攻擊能力及行動能力。

③如果情況許可，使用束縛術（Bind）及迷宮術（Mist）降低敵人的命中率。

④瘋狂術（Wild）可試試看，一旦成功，你就樂死了！

⑤實在打不過時，就使用恐懼術（Fear），至少要是法術成功了，你還可以抓個落後的來開刀，洩洩怨氣。

四、遇見混合編隊的敵人時：

有時（應該是經常）你會遇見由數種怪物混合組成的敵人大隊，由於各種怪物的特性都不盡相同，因此下面提供一些共用的對付原則。

①若有會施法的怪物在，務必先降低其智力及施法能力。

②多試試各種束縛性法術，尤其是催眠術。

③無法迅速消滅的強力怪物先用強力的單一對象束縛術（如麻痺術 Paralyze 等）將之困住，如果情況危急，就使用戰場傳送術（Battle-

field Transport）集中火力將領頭或是較為致命的怪物幹掉。

④幻覺術（Illusion）及隱形術（Invisibly）可多試幾次，如果對方變形了，馬上用放敵術（Reveal Enemy）找出來，因為很多會隱形的怪物都擅於使出致命的一擊（Critical hit），若不儘快找出來，到時候連怎麼死的都不知道。

⑤必要時，召喚術和停時術就使出來吧，相信你也明白某些怪物的組合是非常恐怖的。

以上是一些狀況的運用建議，或許在身經百戰之後，你也會發現一些有用的運用法則，那時你可別忘了告訴我！

最後，再提醒各位一些輔助攻擊魔法的重要事項。

一、對象

絕大多數的輔助攻擊魔法在施展時能否生效，其主要決定因素都是對象問題。如果用對了法術，即使是一個耗法力甚微的小法術，有時候也會比一些難度極高的高級法術要有效得多。如果用錯了法術，不但浪費法力，而且喪失了寶貴的攻擊機會，在面對一些極致命的敵人時，這往往就是

全滅的主要原因。不過，有時生效與否純屬機率問題，那就另當別論了。

輔助攻擊法術共可分兩大類：

①直接作用——指魔法直接在受術者身上產生作用，如各種昇／降屬性及能力的法術，及部份的束縛性法術。

②間接作用——如幻象術、停時術及冰封術（Ice Seal）等。

很明顯的，我們可以了解到，直接作用性的輔助攻擊魔法與受術對象的本質有絕大關係。例如，此類法術只能對有生命族才有效，對於無生命族的石像（Golem）等就毫無作用。

再者，有些生物（如類人生物）天生就較易受到某些法術的影響，有些則否，甚至還有一些生物完全不對法術發生作用，那麼施展此類法術根本就毫無用處。

此外，有些怪物由於其天賦的能力而較不畏懼以某種元素為能源的法術，例如火龍（Dragon）較不怕火系魔法，諸如此類。而施法者則由於其接觸魔法之持久，而自然對法術產生抵抗力，這也是一個原因。

至於間接作用性輔助攻擊魔法，那就和受術者的屬性有關了，大部份都是由敏捷度（DEX）來決定。

例如，如果受術者能在法術的作用完成前離開該法術的作用區域、大多數法術在施展後都需要一定的時間來完成整個作用，就可以減弱法術的效力，甚至使法術失效；又有一些情況則是因為受術者本身即擁有的特殊能力所致。

所以，如果你能充分了解各種怪物的屬性及其能力，不僅在戰鬥時會有較大的勝算，在使用輔助攻擊魔法時，也較能做出正確的選擇。

二、時效

大部份的輔助攻擊魔法都有時限，多以回合（round）為單位，時效一過，法術的力量便消失。因此，在使用輔助攻擊魔法後，應隨時注意其時效，儘可能在時限內消滅敵人，或是在時限將至時再施展一次，以免功虧一簣。

三、場合

輔助攻擊魔法的使用場合，大致包括下列二種：

①遇見強敵時——遇見連攻擊魔法都無法迅速消滅的敵人時，適當的使用輔助攻擊魔法，配合「長期抗戰」的戰法，多能戰勝強過隊伍數倍的敵人。

②進入大區域時——日進入像魔城和地下迷宮之類的廣大迷宮地帶，你必須儘可能節省法力來進行戰鬥才有可能走完全程，此時適當的使用輔助戰鬥用法術，可以避免直接使用耗法力較多的攻擊魔法，有助於節省法力。

以上這兩種情形都只有在隊伍較弱時才會發生，一旦隊伍夠強了，當然也可以「硬闖過關」。因此在遇見不易應付的狀況時，擅於戰略的人能巧妙的擊敗對手，而其他的人則會回去練功，等能力夠了再前來挑戰。練功不是不好，只是培養一下使用輔助攻擊魔法的戰略技巧，一旦遇見強敵，才不會馬上去向閻羅王報到。

對於使用時機，我只有兩句話「能省則省，該用即用」。前面已經說太多了，我不再解釋，相信大家都體會到箇中道理的。

如何？這次的課，大家都還能了解吧？肯下苦心去研究的人，一定可以得到更多的。不再廢話連篇了，下次我們來談談「防禦性魔法」，不想聽的人可以申請退錢……喂！是找老編退，不是找我啊！笨功啊！哇！……

✦

讀者須知



一、訂閱辦法

◎目前只受理訂閱或續訂半年（六期），金額請看「擴頁公告」。

◎方式：使用郵政劃撥。帳號：40423740，戶名：謝明奇。

（注意：本帳號只供訂閱雜誌使用！）

◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。

◎訂戶地址變更時，請在每月25日（以郵戳為憑）前來函通知。逾期者請到原地址取書。

二、郵購過期雜誌須知

◎請先來信詢問是否有存書。

◎務必以郵票代替現金，每本50元（含回郵）。

（第一～四期及第七期已無存書）

◎自給第一、二期間有存貨，欲購請附回郵25元（每份）。

三、磁片維修須知

◎先洽經銷商，填妥故障卡後更換，省錢省時省事。

◎寄回維修：(1)必須付維修費——每張磁片10元，及回郵30元。

(2)費用務必以郵票代替現金。

(3)自行包裝妥當，郵寄損毀概不負責。

四、郵購遊戲

◎本公司不受理郵購遊戲，欲購遊戲請洽各地經銷商。

五、詢問問題

◎以信件方式寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

◎請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。

◎必須附上回郵信封，否則恕不受理。

……（以下省略）……

降魔十八式



降魔十八式

昔年，幫老前輩七云，以一己之力，威震武林、縱橫九州，打遍天下無敵手，馬幫得能在江湖上揚名立萬。今天諸位，來到軟體世界，冒險滿蜀班，本幫主將傳你一套凌厲至極、招招奪魂、式式奪命，比「降魔十八式」更加威猛的獨門絕技：「降魔十八式」。RPG中各方妖魔鬼怪，魑魅魍魎只要風聞本幫威名，舉凡「降魔十八式」，無不抱頭鼠竄，落荒而逃，動個癩痢尿流。今天這位PRG玩家，本幫主，保證讓你練得一身驚天動地，從此縱橫天下、威震江湖，三關斬將易如反掌。不過那天如果「看到對方妖魔鬼怪手中閃著紅眼、黑眼，或聽到「烏茲」「烏茲」之聲響起時，就什麼事也不要，「脫離現場」而逃之夭夭吧！好了，廢話到此，書歸正傳，接下來就正式傳你「降魔十八式」，仔細看吧！

第一式、眼觀四面

首先睜大你的眼睛，把招子放亮，仔仔細細的將遊戲說明書或手冊好好的「啃」一遍，把手要之處做成筆記，再動腦想一想要有無可疑之處。

然後再詳讀一遍，通常手冊中幾乎都隱藏了許多關鍵性的提示，不但可幫你過關，甚至在緊要關頭可救你一命。豈能不詳加研閱？本招為「降魔十八式」之起手式，務必學會，否則拿到遊戲就等著上機，保證你慘遭慘運，粉身碎骨阿。

第二式、耳聽八方

有道是一不怕老人言，二怕在眼前。當遊戲開始必先組成一支隊伍，這時聽了「耳」，若有「耳」的建議時，最好聽它的。等到人物等級較高時，再換上你喜歡的角色，有時候以不同的人種、職業來進行遊戲，會有意想不到的樂趣哦！

第三式、翻臉無情

寧可多花一點時間在人物創造上面，免得造出一群「無用的小路用」的軟腳蝦。一出門便被痛毆一頓，還得花錢，浪費時間上醫院治療或是住「賓館」休息。最好還是先列出一張你合意的人物屬性表，當人物屬性由電腦隨機決定時，千萬別怕麻煩，不滿意就砍掉他，直到你滿意為止。敵人就曾經連砍了二、三十人，才找出

一個「中意」的角色，夠無情吧！

第四式、忘恩負義

遊戲剛開始時，總有一些人物一不小心就翹辮子了！沒關係，只要與創造一個新人物，再把為你陣亡的老戰友的身上錢財及裝備搜括一空，轉贈給新加入的伙伴增強他的實力，唉！死者已矣，來者可追，這雖非待友之道，但為苟延殘喘，只好忘恩負義了！

第五式、巡城馬

剛進入遊戲時，你所創造的這群「笨鳥」最好在邊陲、城鎮或任何「安全」的處所附近巡邏走走就好，直到他們擁有足夠的武器、裝備和經驗為止。千萬不要到處亂跑，免得你隊中的侍人經常要唱：「風蕭蕭兮易水寒，壯士一去兮不復還」。

第六式、金榜題名

把所有的東西都列出表來，包括人物、各項屬性、武器、護甲、法術、技能、物品、奇怪的東西、不知名之物……等等。再把各城鎮商店所出售的物品及價錢列出來比較，買東西時就不會當冤大頭。再者，在野外時

，把所遇到的怪物都列成表來，比如你是如何幹掉它們的，或者它們不怕什麼武器，什麼法術對它們不起作用，以及它們通常在什麼地方出沒等等，以便想出剋制之道。誠所謂「知己知彼，百戰百勝。耶！」

第七式、周遊列國

你每經過一個地方，就應該畫的地圖畫下來，如城市、建築物、街道、地下城等。並把每個人所說的每一句話記下來，任何奇特的符號、標誌更不可放過，這種滴水不漏，明察秋毫的功夫，對你未來的探險或解謎都會有極大的幫助。

第八式、班師回朝

送領門兵與有勇無謀乃是兵家大忌，戰鬥時，打不過別人就別硬撐，能溜則溜、能逃則逃，這不叫「撤退」，而是叫做「戰略大轉進」，沒什麼不好意思的，性命重要，面子一斤值幾塊呢？再說，打仗沒有包贏的，就好像買股票中沒有不賠的，偶爾也會虧一兩次，該賣就賣，不然就血本無歸……哇！扯太遠了！反正，不要不認輸就是了，留得青山在，不怕沒柴燒。

◆Lord Jean 註：哇哈哈，此亦本人保命之招也。

第九式、妙手空空

學得本招，可以省去十年的奮鬥。有些狀況下該偷就偷，不要一付死也不做小偷的正義之士模樣。喂，老兄，這是玩遊戲，又不是來真的，殺人放火都幹了，做個小偷又怎麼樣？（治安單位諸位警官大人，千萬不要誤會，小弟是在談 RPG Game，拜託，千萬別認真。）遊戲中給你這個「偷」的指令，你不用，放著讓它「生鏽」呀？有時候你不偷還過不了關，結束不了這個 Game！

◆Lord Jean 註：在某些注重美德的 RPG 如風行者、創世紀不能使用此招，否則……

第十式、翻天覆地

遊戲一開始時，就來朝大搜括，只要不是釘在牆上、黏在地上的，能動的就搬，能帶的通通帶走。這招有個好處就是你能知道哪些東西能動，那些不能動，以後不管到那裡都可以依樣葫蘆畫，來個地毯式大搜括，保證你口袋經常飽滿、衣食無虞，並且會有一些意想不到的大收穫。

◆Lord Jean 註：使用此招之前先看看隊伍是否有空位來這些物品，並且看看主人在不在家。

第十一式、華陀再生

在隊伍裡面，像牧師等具有醫治能力的人物是非常重要的，他可以減輕你許多負擔，讓你無後顧之憂放手一搏，所以要好好的保護他們，把他們圍在隊伍的後面，避免直接參與作戰。必要時，就算你已化成灰燼，他還是可以把你救活的，這個厲害吧！

第十二式、回到未來

遊戲中的 Save 及 Restore 的功能可以讓你在玩時先預流的把戲。首先你要養成經常 Save 的習慣，尤其在預知將有一場大決戰，或進入地下城之前，找到某項特殊物品之後，或人物升級之後，以及在你打算使用某種不知其用途的魔法物品之前，最好都把遊戲 Save 起來。比如說：在創世級 VI 中，我一顆寶石（Gem）就可以用上幾百遍，只要在使用前先 Save 起來，使用（查看地圖）後再 Restore，那麼一顆寶石便可無限次數的用來查閱地形，豈不快哉！同樣的，運用此法便可試出各色藥物的用途及功能，而不會浪費任何一瓶藥劑。怎麼樣？這招不賴吧！

第十三式、風聲鶴唳

當你使用某些魔法物品後，或觸發一個機關或陷阱卻沒有任何反應時，就得要小心了，有時候這些陷阱或魔法會像手榴彈的延遲引爆一般，過了一段時間後才產生作用的，所以此時要特別注意周遭狀況，隨時提高警覺，查看有無任何異狀。千萬不要笨到把手榴彈的安全插柄拔掉後，發現它不會爆炸，又把它放進口袋中……

第十四式、痴人作夢

遊戲中務必隨時注意隊伍的狀況，尤其在戰鬥之前，好好檢查你的隊中人物手上是否拿了武器，身上是否穿了護甲，不要讓你的人物身無寸鐵、空手對敵時，你還以為他身著鋼甲、手執三尺精鋼大寶劍呢！喂，老兄，醒一醒，別作白日夢了！

第十五式、殺人越貨

在一些由多人組隊探險的 RPG 遊戲中，每一個人物剛開始時只有一點點的錢和一些最基本的裝備，這時你可以把所有人的錢和裝備集中給某一人，盡可能買最好的武器和防具，再把其他的人「做掉」（我是指 Delete 掉）再創造新人物，再將錢和裝備集中給第二人，再砍掉其它的人。一直重複，直到你的人物個個都是重武器、重裝甲的大財主為止，這樣探起險來不是輕鬆愉快多了嗎？

第十六式、謀財害命

在某些 RPG 遊戲中設有銀行，可以讓人物以他的名字開戶存錢，就算他已經陣亡了，錢還在銀行，一毛也不會少。（所謂「生不帶來，死不帶去」，後半句還蠻合理的。）這樣一來，我們便可以將某人的錢通通存入銀行。再把他給宰了（哇！這簡直是謀財害命嘛！）接著再創造一個同



名同姓的人物，再把他的錢存入銀行，再把他做了，周而復始，直到你滿意、高興為止。到時候您這位暴發戶就不怕沒錢花了！

第十七式、出神入化

這一招可說是玩 RPG Game 中很重要的一招，但是常被玩家們忽略了，套句術語，就是要「入戲」，而且要生活化。所謂入戲就是把自己當成遊戲中的主角，融入他的心境之中，跟著他喜、跟著他憂，分享他所有的喜怒哀樂。（如果玩的是幻想空間系列，那更是樂不可支了！）而所謂的「生活化」就是按照你個人的意志，生活習性、價值判斷自然的表現在

遊戲之中。比方說，在創世紀 VI 中，如果你只顧著找鎮民、農夫、商店老板們交談，而從未跟自己的隊友聊過天的話，那你也未免太「遜」了吧！说不定漏掉了很重要的線索哦！這就是生活化。如果能做到上面兩點，就算你沒有打敗大魔王、拯救不列顛尼亞王國，但你仍然體驗了一段美好的時光和一段有趣的冒險歷程，這才是玩 Game 的最大目的與收穫，對不對？

第十八式、死不要臉

這是最後一招了，也是最丟臉，非萬不得已才使用的一招，本招一經施展，那可是毀天滅地，樂趣全失了

。這招就是，找個沒人的地方，把軟體世界雜誌的攻略秘笈拿出來偷翻一翻，然後照著提示，一路殺殺殺殺殺過去！喂，朋友！這太丟臉了吧！勝之亦不武。除非你已黔驢技窮、無技可施，否則千萬別用這一招！

好了！以上十八式絕學精華，各位是否牢記在心？最後，在結業之前本班主要殷切叮嚀諸位，各位學成之後，當以發揚本班武學絕技降魔，千萬不可用 Pc-Tools, Game Buster, Debug 等暗器毒辣傷人，如此便失去各位到此練功之用意，降魔殺敵再也無樂趣可言，望諸位一思而悟！願為神保佑諸位探險之途一路平安，阿們！

徵

稿

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆

相贊……

遊戲 攻略 軟體世界遊戲之攻略（限貴族版100號，珍藏版15號以後）。

①百戰天龍：（限貴族版100號，珍藏版15號以後）

1) 遊戲程式式樣改編（含無敵版）。

2) 遊戲資料檔剖析。

3) 攻略小秘技。

②P C 地帶 關於PC GAME 的軟、硬體探討（含程式發表）。

③七嘴八舌 針對指定遊戲發抒己見（務必兼談優點）與玩 GAME 感受。

④新手上路 為 RPG 初級玩家補習。

高手過招 高手們的經驗交流天地。

⑤紙上談兵 各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧與檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。

⑥電玩 短路，關於 PC GAME 的趣味漫畫（請註明真實姓名）。

⑦華山論 GAME 關於 RPG 的笑畫（請註明真實姓名）。

⑧英雄交響曲 關於魔奇音效卡、電腦音樂的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

①務必註明本名。

②文章請用600字稿紙橫寫，字體務必工整（以電腦報

表列印亦可）。

③所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，要色要濃。

④投寄式稿請附磁片，以便檢驗。

⑤漫畫稿（1.請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。

2.線條力求簡明、清晰。

3.附上文字解說（以鉛筆書寫）。

⑥願編漫畫稿規格：(1)橫式——寬9公分，高7公分。

(2)直式——寬7公分，高9公分。

⑦有任何撰寫計劃可先來信詢問（附回郵信封）。

⑧本刊對採用的稿件有刪改權，不願被刪改（錯別字除外）者請先聲明。

⑨作品經發表後，版權歸本刊所有。

⑩為免郵寄失誤，請自行影印留底。

⑪稿費 每千字300元起，程式、圖表另計。

⑫來稿請寄到 高雄市郵政28之34號信箱。

⑬徵求下列遊戲攻略

炸彈小子逃關路線（51開起）

武士傳說完全攻略

第二十期（十一月號）

截稿日期：79年9月25日

⑭七嘴八舌——遊戲大家談（500~900字）

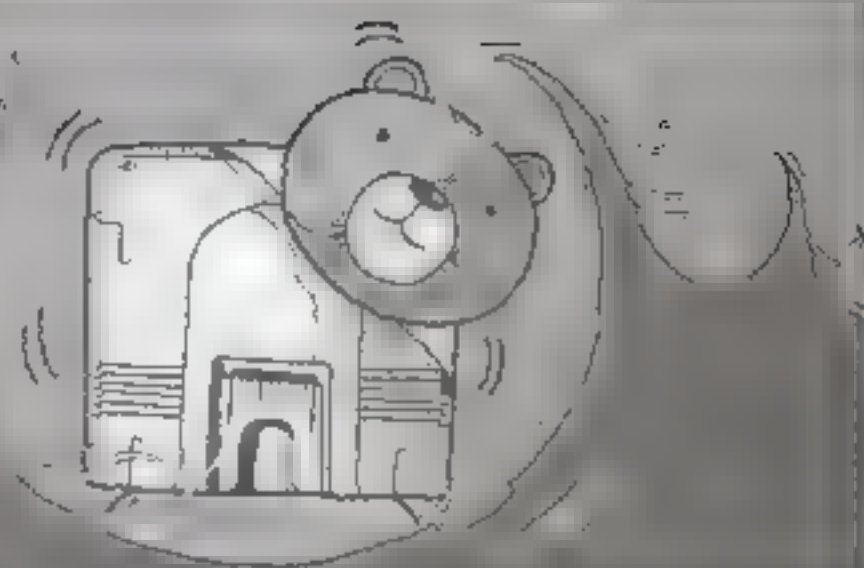
1.好夢連床

2.獸王記

3.龍潭大帝

4.從海底出擊

華山論 GAME



Lord British 從月之門
召來“英勇”的 戰士
創世紀月+綠野仙蹤?!

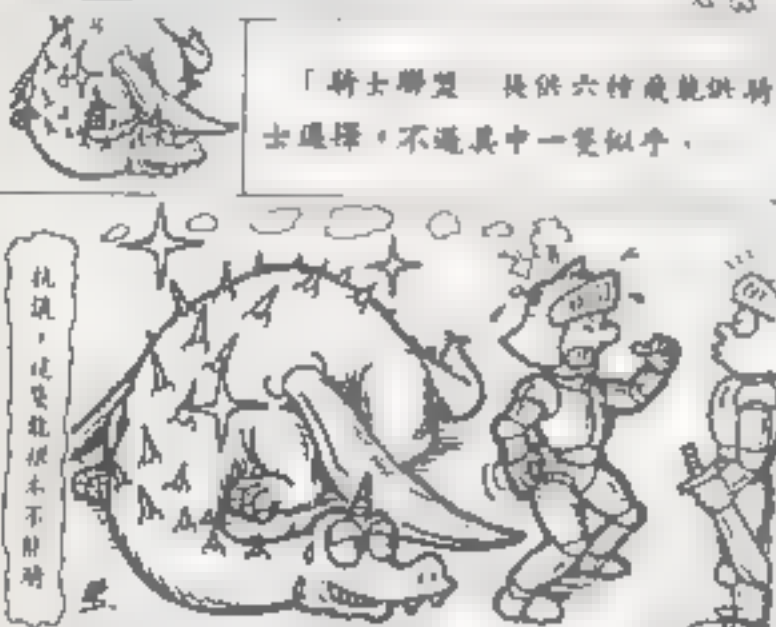
奧陸大王，
我們終於找到你了



創世紀

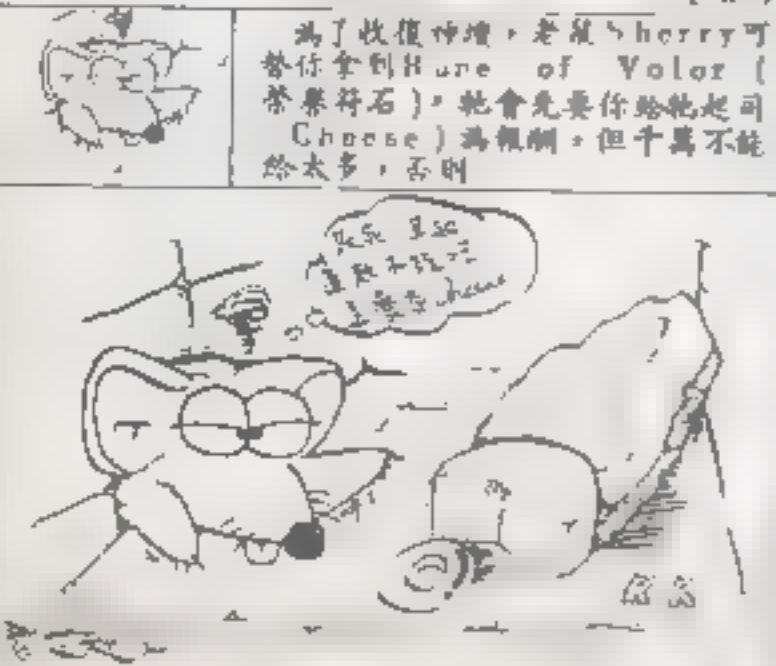
33

「騎士聯盟 提供六種魔龍供騎
士選擇，不過其中一隻似乎，



抗議，這隻龍根本不解騎

為了收復神壇，老鼠 Cherry 可
替你拿到 Hone of Valor (金
榮符石)，牠會先要你給牠起司
(Cheese) 為報酬，但千萬不能
給太多，否則



這只老鼠
真的不吃
起司 cheese

34

隱身術可以讓魔龍神不知
鬼不覺地接近敵人身旁，來
個出奇致勝，不過圖好黑找
功力圖的法圖

經過一場激戰，終於打敗
了巨人，獲得一些戰利品，
這些戰利品除了金銀珠寶、
武器外，也會有一些裝備



我總騎士是我心目中最高
興的偶像，看他騎在飛龍上的
英姿，真令人羨慕，無論如何
，我一定要讓這願望實現

"SANCT LOR"
創世紀6

夥伴們
衝啊!!

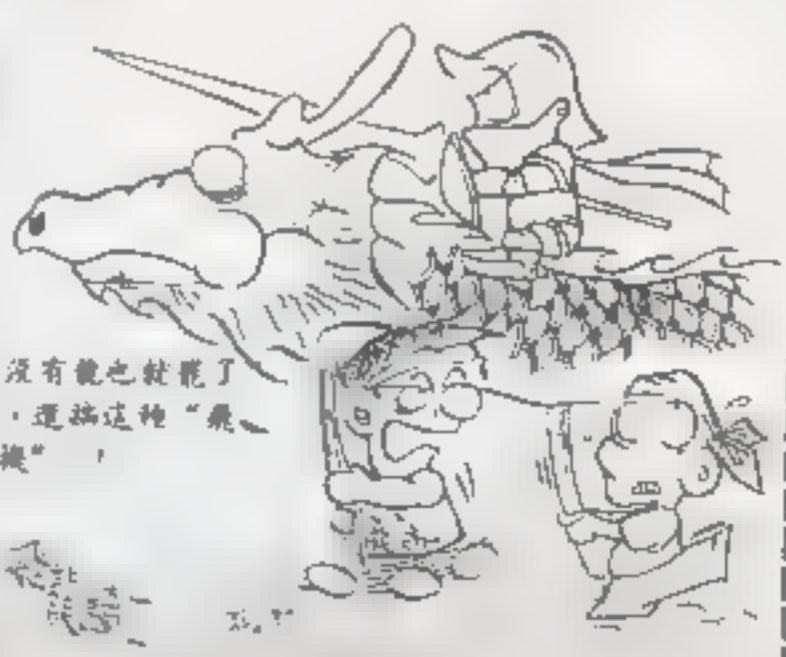


35

Magical ring 我早告訴過你，巨人都用XL號
的，我們用起來會很不方便的



36



沒有龍也就罷了，
還搞這種“飛
機”

37

噴射戰鬥機

戰記

第29號任務 3枚巡弋飛彈

□基地 ■航空母艦 ▲敵方飛機 △我方飛機

／史守正

一、任務命令

日期／時間：12月15日14：25時。
美國入侵報告 5 之 1
KT——反抗軍 確認，TKM
22：40時（艦隊）
●前線報告、艦隊
接收時間 星期四上午（艦隊）
發文者：Stephen Long（前
線指揮部）
AP 是安堡（Vandenberg）通
信官
聖塔巴巴拉（Santa Bar Bara）
（AP）

今天由國防部證實加州佔領區
出現一支有組織的反抗力量。雖然並
沒有透露名字，現在已確定有數位三
角洲部隊（Delta Force，美國最精
銳的特種部隊）人員在入侵的同時已
在南加州進行秘密的訓練演習。他們
避過入侵部隊並組成了反抗組織。他
們在陸戒告的新中（如自動武器武
裝組織的東洛杉磯發達。他們的目標
是滲入佔領軍以取得情報並建造一條
來自佔領區的地下逃生通道。

TR-UJI-12月15日13：23時東部標準
時間（艦隊）

●情勢：反抗組織已形成，但他
們沒有阻止 3 枚巡弋飛
彈的發射。

二、任務內容

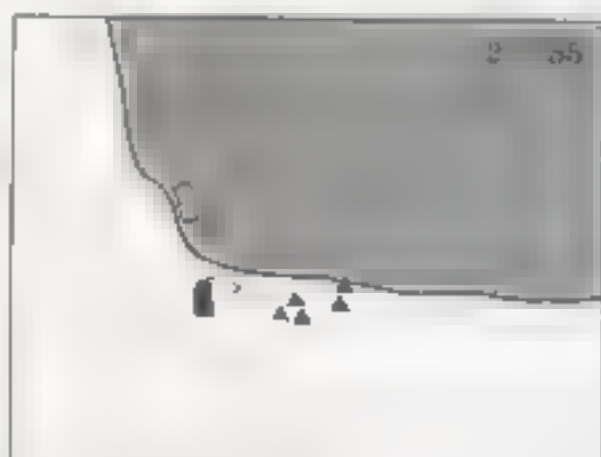
發文者 航艦戰鬥群指揮官
日期：12月15日
時間：21：55時太平洋標準
時間

警報：我們發現數枚巡弋飛彈，
全部飛向航艦星座號（Constellation）
。飛彈來自方向095距離65哩的奧斯
本（Oxnard）。

●任務指示：
立即由你的位置起飛去攔截及摧
毀目標。准許隨意開火。接觸並摧毀
目標

●敵我情勢
我軍 F-14一架，裝備 AIM 9
二枚，AIM-120四枚，風
風飛彈四枚
敵軍：巡弋飛彈二枚，方向095
，距離65哩。MIG 29二
架，方向075，距離95哩

三、任務開始



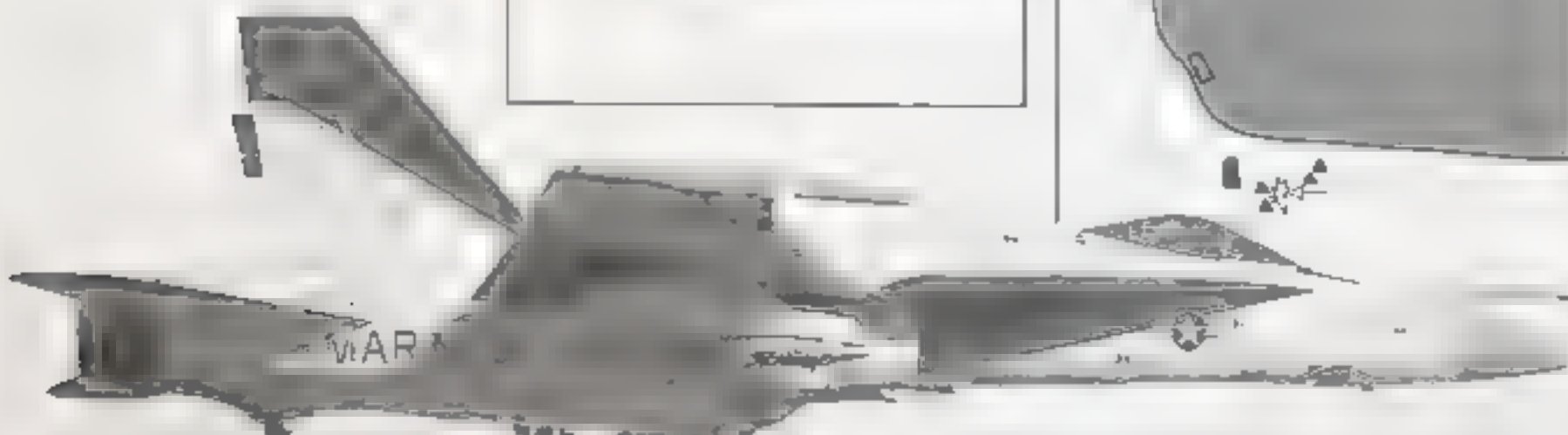
(1)21：55時 聽完任務簡報後我立即
上了新的座機——全副武裝的 F-14
，推力加到100%後立即由甲板上
彈出。離陸後立即收起落架並轉向
110，打開後燃器，速度1144節，
高度500呎。

(2)21：57時 一分鐘前面達後方的低
空目標確定為三枚巡弋飛彈。高度
1200呎。由於相對速度太快，我怕
正面攻擊會失敗，決定用尾追的方
法。



(3)21：58時 目標距離 2 哩，我把動
力減到70%並向右轉以便咬住巡弋
飛彈，高度減到650呎。

(4)21：59時 我對準最近的一枚巡弋
飛彈發射一枚 AIM-9，距離 3 哩
，5秒後我發現那個該死的傢伙竟
在目標旁經過然後向右轉並掉到海
裡。我再對目標射一枚 AIM-9。



噴射戰鬥機戰記

(5)22 00時 AIM-9 總算擊中目標了，在海面上爆成一大團火花。為了防止飛彈起見，我決定用飛彈射付另外一枚。推力加到100%，高度減到150呎。

(6)22 01時 距離1.5哩。在幾次失敗後我開始調整高度為100呎及70%並調整高度。

(7)22 02時 距離0.7哩，高度95呎，推力100%，在稍強瞄準後我又打中約100多砲彈，第一枚近地飛彈終於在我面前炸開了。砲彈約剩下400發。我轉向後方一枚飛彈。



(8)22 03時 距離1.5哩，高度120呎，速度540節。由於距離母艦不到4哩，我匆忙中射了一枚 AIM-120，幸好在距離母艦2哩時順利擊落最後一枚近地飛彈。我發現二架 MIG-29在後面，距離4哩。

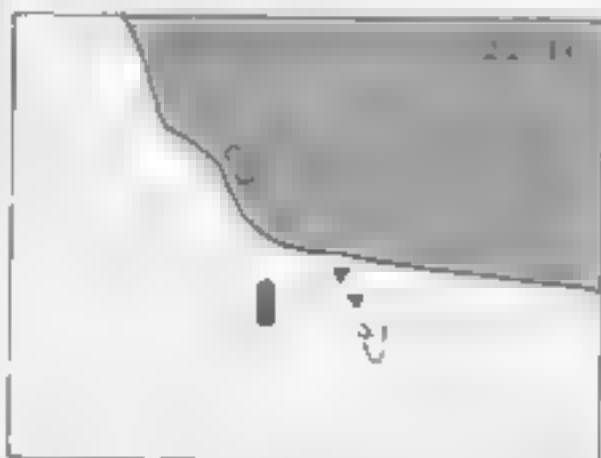


9)22 04時 用金屬干擾片引開米格機的飛彈後，我轉向010，打開後燃器以拉開距離。

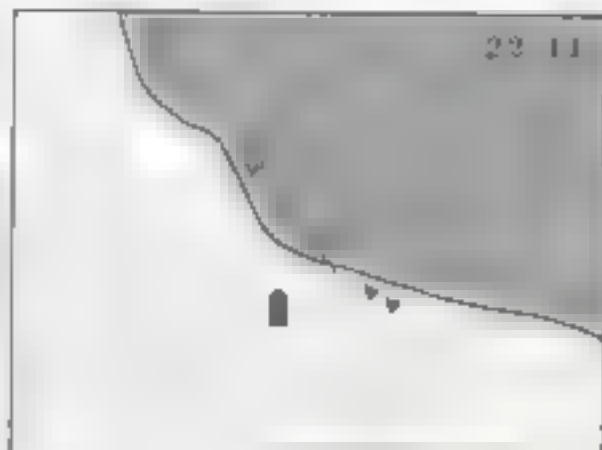


10)22 07時 距離米格機12哩，推力減到70%然後轉向200，高度4600呎。我對二架米格各發射一枚 AIM-120，二枚均落空。距離3哩時我再對其中一架發射一枚 AIM-120，還是落空。

11)22 08時 高度3200呎，我打開後燃器，用彈用盡的把戲。



12)22 10時 米格機距離15哩，我把推力減到70%，然後轉向米格機，高度5400呎。距離8哩時我對二架米格各發射一枚近地飛彈，全部落空。

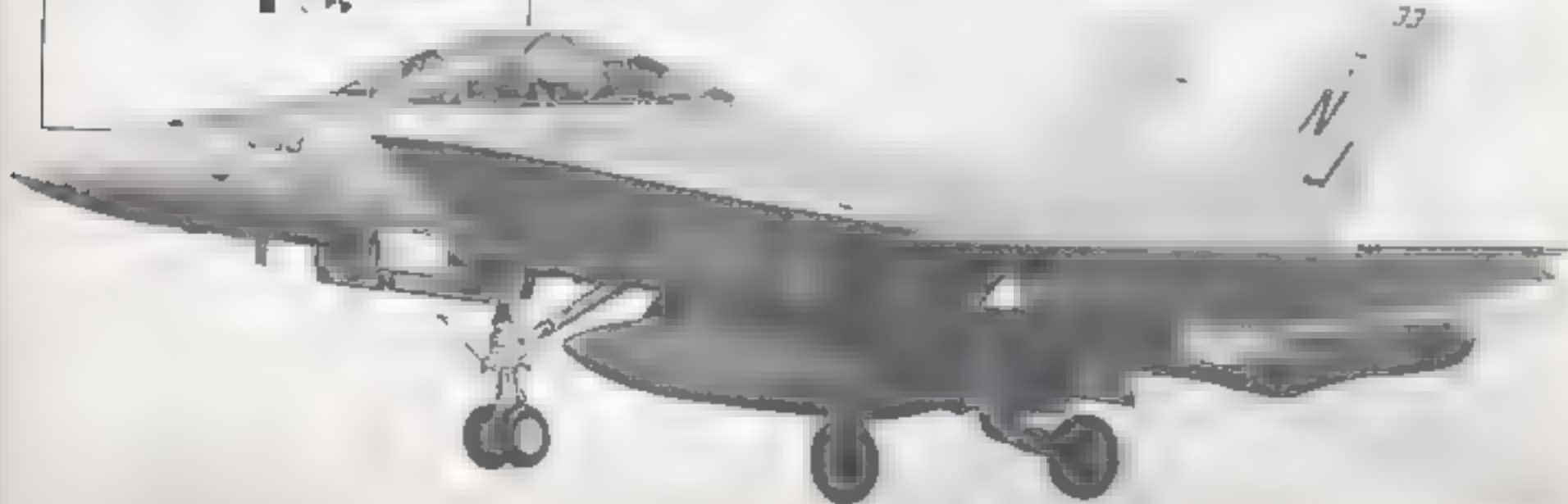
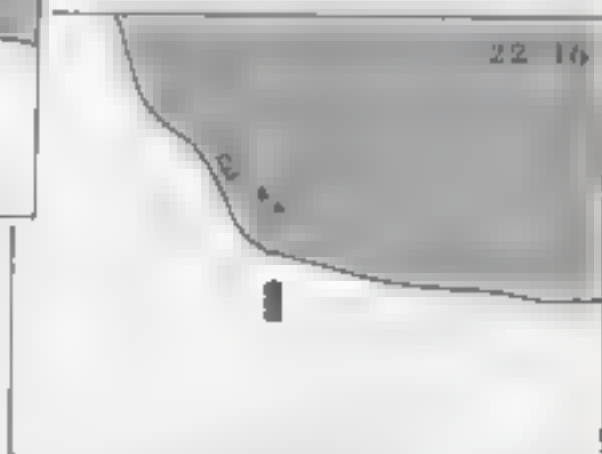


13)22 11時 我打開後燃器，全速飛向瓦爾堡空軍基地，高度3000呎。

14)22 12時 我用了幾次金屬干擾片及火球引開蘇俄飛彈。為了方便尋找機場及降落，我把高度減到1000呎並沿著海岸線飛。

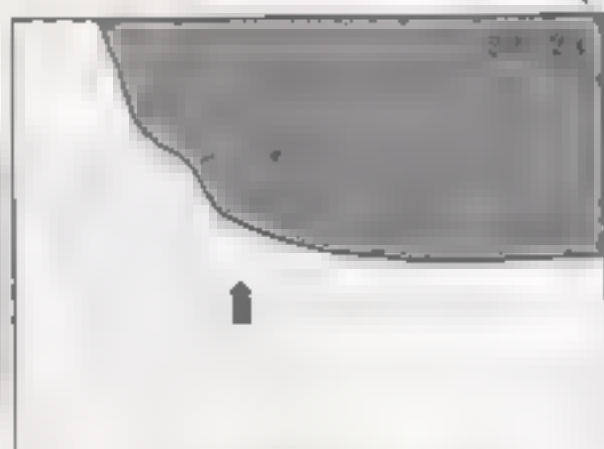
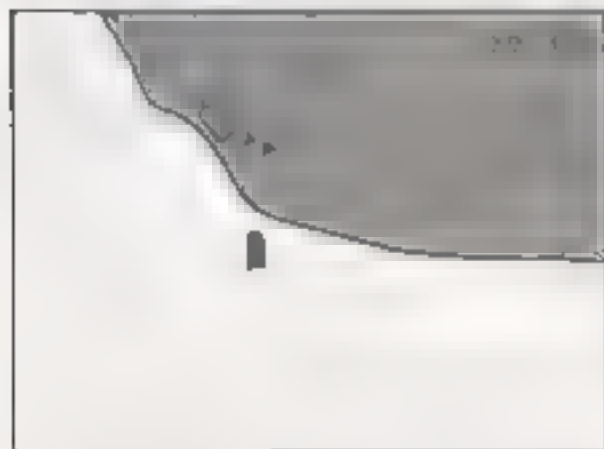
15)22 14時 終於看到瓦爾堡空軍基地，我把推力減到70% 轉向010，高度降到400呎。

16)22 15時 再度用金屬干擾片引開飛彈，距離跑道4哩，我轉向跑道正面，高度降到400呎，放下起落架並把推力減到50%。



噴射戰鬥機戰記

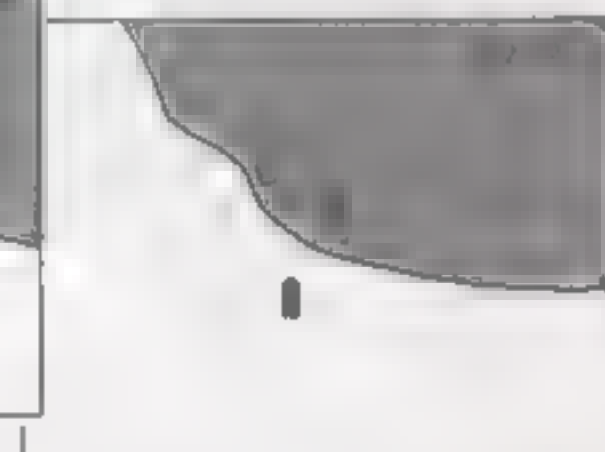
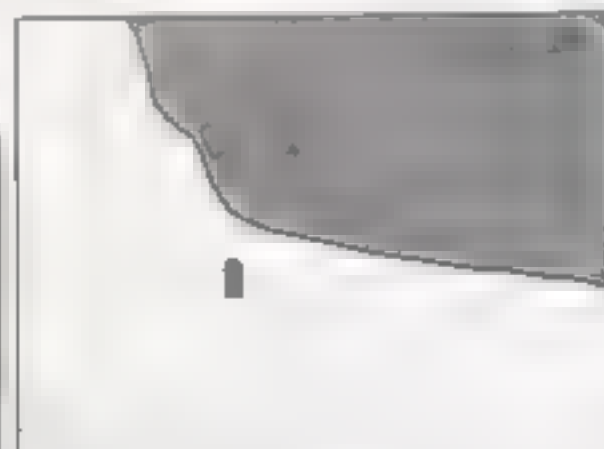
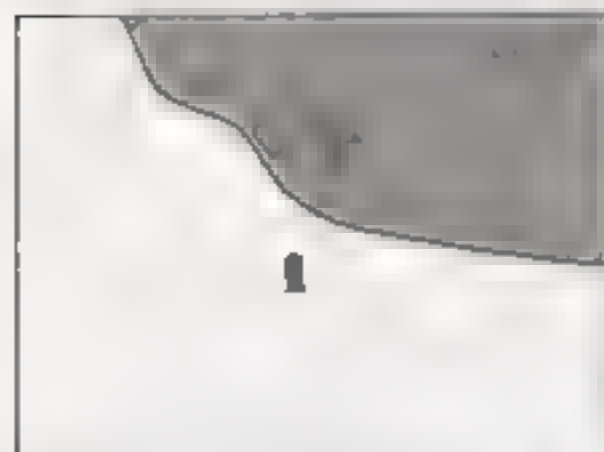
0722 16時 著陸後立即關掉引擎並
打開剎車。飛機停止並補給完後再
度打開後燃器起飛。



0822:23時 高度5400呎，我對本格
機再發射了二枚 AIM-120，還是
落空，我口得再發一次。

0922:26時 突然我發現一件奇怪
的事。本格機當時正爬升到10000
多呎，而那枚風風又轉回來且全速
爬升。

0822:19時 速度1144節，高度4700
呎，航向350，本格機距離8哩。
我把推力減到70%並轉向本格機。



0822:25時 本格機距離8哩，我又
轉向190並把推力減到70%。距離
5哩時發射一枚風風。結果那笨蛋
還是錯過了目標。我準備再發一次。

0422 27時 當本格機升到約20000
呎時終於被那枚幸運的風風咬到了
，在高空中變成一團大火。我嘴口
氣想：那精明的傢伙真倒楣。

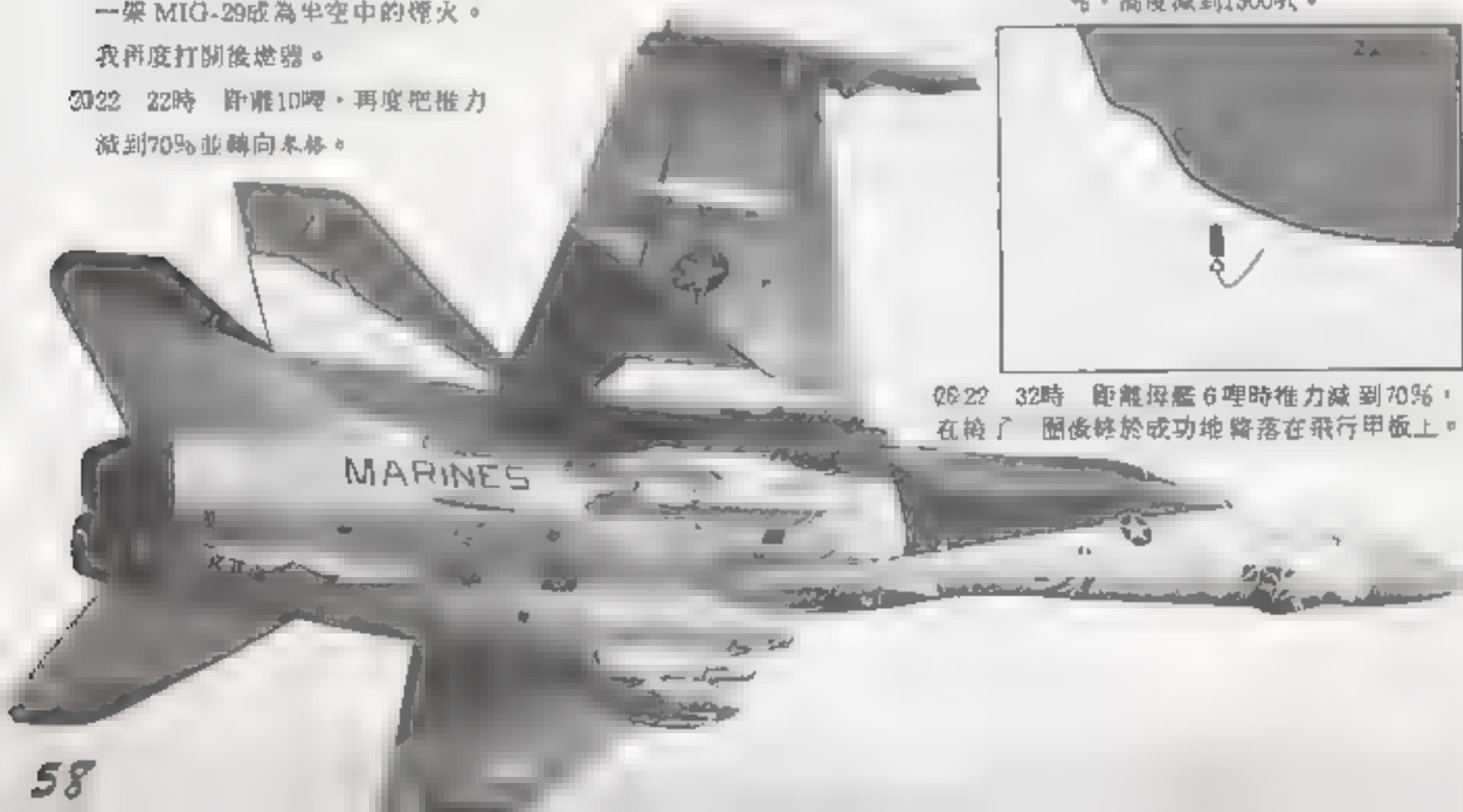
0922 20時 本格機距離5哩，。我
對其中一架發射二枚 AIM-9 並對
另外一架發射二枚 AIM-120。
AIM-120均落空，一枚 AIM-9 使
一架 MIG-29成為半空中的煙火。
我再度打開後燃器。

0822 22時 距離10哩，再度把推力
減到70%並轉向本格。

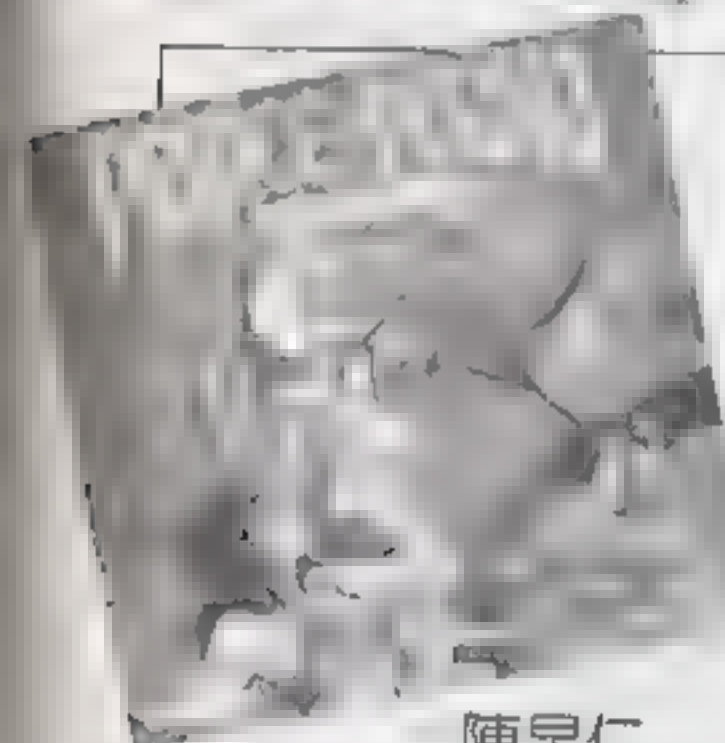
0522:28時 轉向210，推力加到100
%，高度減到1500呎。



0622 32時 距離母艦6哩時推力減到70%，
在繞了一圈後終於成功地降落在飛行甲板上。



談大家遊戲——舌八圖



陳昱仁

波斯王子這遊戲中的每個角色，均繪製得惟妙惟肖，巨細靡遺，各個動作更是淋漓盡致，毫不含糊，無論跑、趕、跑、跳、躍，均宛如真人實地現場演出般。它還考慮了人體功學，以及慣性、加速度等力學原理，因而有跨步大跳躍、懸吊時搖擺、著地後屈膝、劍擊而退後、守衛移動時衣服飄動，以及必須多跑兩三步才能停止等現象，使得每一個動作更加真實，更加「自然」。當然，自然就是美。或許你會覺得因而操縱不便，但這並非它的缺點，因為一個高手，是能輕易地克服的。

在迷宮似的城堡中，散佈著重重機關，說不定你走一步，就開啟了某個柵門，再走一走，就關閉了某個柵門，再走一走，地上即伸出了尖刺

再走一走，腳下的地板就——，實在是步步殺機。

我曾曉在某一關中遇見骷髏兵起死回生，著實令我嚇了一跳，而且又是個不死怪物，我只好把他由樓上打到樓下，再打到地下室，才算罷休；還曾在某一關中被一面鏡子擋住了去路，我百尋不得其路後，終於以一個大跳躍穿越鏡子而脫困，但是我的影子卻「出竅」了，那影子在後來還經常扯我後腳，搗了我癢過。

雖然路途艱險，所幸作者還很良知，在各處放了些藥水。這些藥水有的可以恢復體力，有的可以增加生命力上限，但可別「渴不擇飲」，否則碰到了毒藥就麻煩了。作者止易。



方維德

後悔莫及

時間限制，是此遊戲的最大缺點，在短短的一個小時之內，要四處探索，破解機關而救出公主，簡直比登天還難；除非在每一關探索完畢之後，按「F1」、「F2」、「F3」、「F4」，新通過，過關後馬上儲存，如此循環，才能有足夠的時間。還有，雖具備儲存功能，但叫出後卻不由原儲存處繼續。例如我在某關中連續儲存進度，但叫出後竟由該關起點開始，因而浪費了寸秒寸金的寶貴光陰。

朋友們，目標就在不遠處，勝利即將到來，讓我們共同努力吧！（或許可愛的小老鼠能助你一臂之力。）

紗之器的故事結構音效極佳，而且主角不會死。玩這個遊戲最重要的是想像力，譬如你必須離開紗之島，但又沒有船，這時，你想到墓碑上的一段話：「天空將會打開」，於是到山崖上，試著對著天空施展開啟術，竟然引發閃電打斷樹木。然後就可乘坐著大樹，到別的地方了。

玩本遊戲，最好使用 MOUSE，這樣就不用按個半死。對了，此遊戲的畫面一流，沒有彩色玩家，給良心的建議，快換吧！

雖然它的優點多多，可惜過程太短，筆者一個半小時就把它結束。實

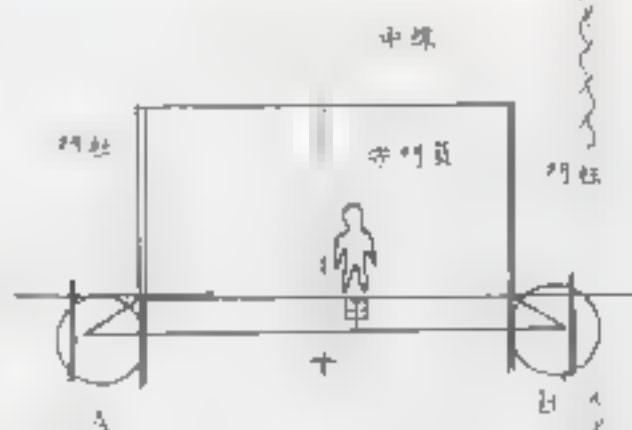
1990 世界杯足球賽

/B.B

神腿絕技

和各國經過一場激烈的人戰後，已改到了好幾次世界比賽的冠軍了。而且還發現一種自發自生的神腿絕技（其命中率為100%，包括反彈和被別人搞擾的情形），在此提出供大家參考。

1 對手的守門員通常會站在球門中線靠左側（甲點），此時你可以站在A、B兩點間內（圖中所示），起腿或不起腿影響命中率，然後即可起腳射球。



2 若是球反彈回來，要等守門員再回到原來的甲點，才可再次射門。

3 時間要快，否則球很可能會被球踢走。



世界杯足球賽

調虎離山計

W.Y.L

挾著世界盃足球的風揚，足球熱又再度風靡世界，軟體世界適時推出——九九〇世界杯足球賽，若買分瞭解不能明達生命的意義，經過數小時努力之後，我終於瞭解「連勝敵」的意義，而夢寐以求的冠軍盃，也

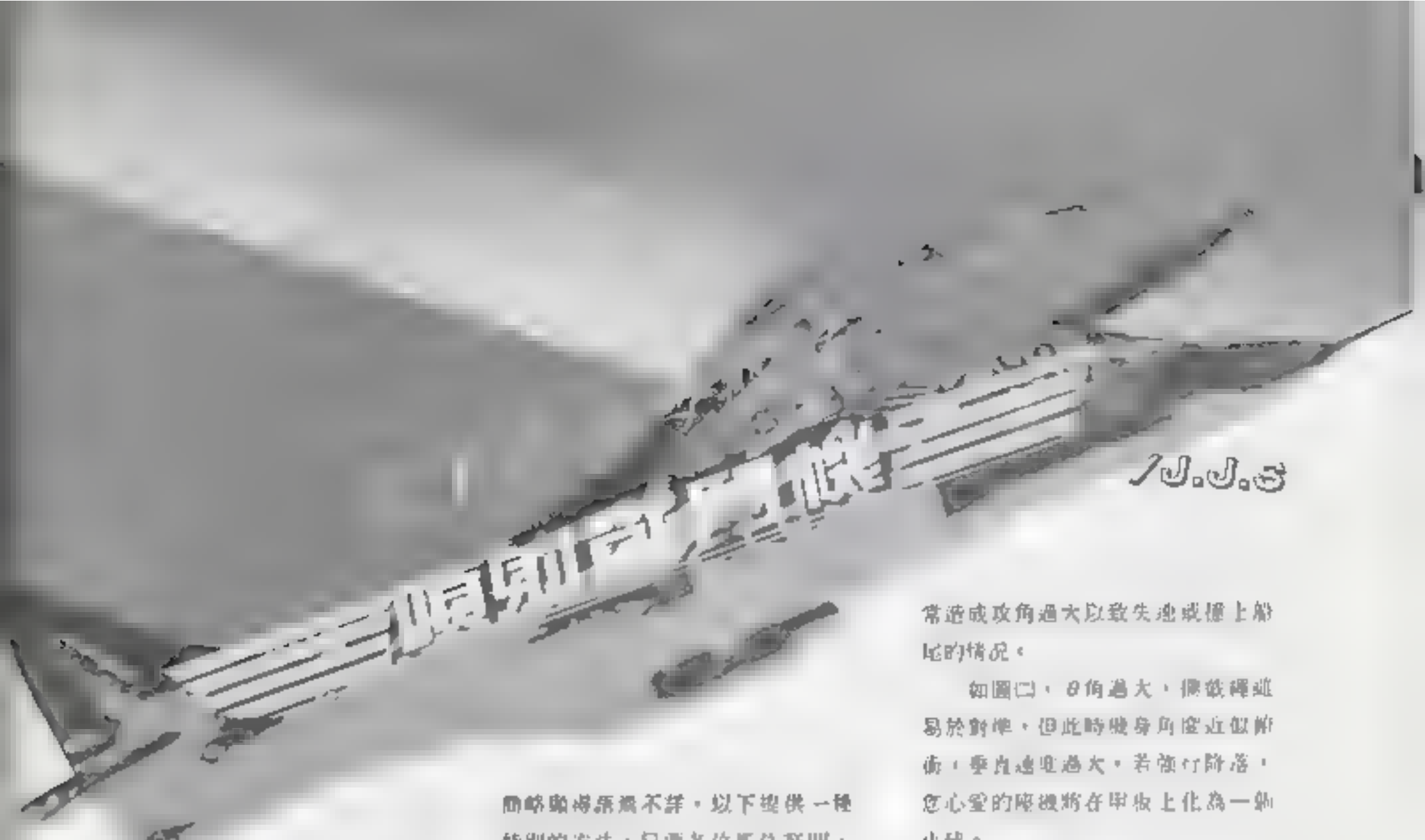
在手中展現了。招致勝全招，非常好用，在此介紹給各位足球迷。

發球後，我想會有許多人會誤以為這是在面對美國、日本這種「肉多」拿五時還不打緊，但在面對荷蘭、巴西這種會帶球時你才會發現，球就

到了對方腳下了。

該怎麼辦呢？「往後場帶」是唯一的辦法。盡量向後帶，但要注意對方的抄截，當對方球員被你吸引過來時，他的後防就空虛了，這時大腳一踢，再向前跑（空著腳跑，比帶球時跑快），等攔到球時再向前一踢，就會發現馬上就到了禁區，而且毫無阻擋，這時你只要把球踢進球門，再和對方耗時間就可以輕鬆贏得這場比賽。

另外亦若七手一腳地把球踢出界外，等對方發球時，再站在對方指定球員前面，球一發出便按抄球，球就到了你的腳下，妙吧。



在第十四期雜誌中，Y.M.J.先生曾現身說法，將母艦降落的技巧詳細地介紹給各位模擬遊戲迷，相信對於數目頗為龐大的「跳傘族」來說，不啻是一大福音。在此我也將自己降落時的一些心得發表出來。

話說噴射戰鬥機這個遊戲，在控制上採取了副翼與方向舵分開控制方式，使座機能水平地轉向，有了這項特點，「對正跑道」對各位玩家來說應當不致造成什麼困擾才是。但是如何平穩地下降，準確地扣住攔截網卻讓人傷透腦筋。雖然先後都有不少大作提出降落方法，但不足太複雜令人頭昏腦脹，就是太

簡略顯得語焉不詳，以下提供一種特別的方法，只要各位抓住要門，不需什麼練習，成功的機會可能大得出乎你意料之外呢！

各位玩家在起飛時，可曾注意到，隨著速度的增加，有一個小圈自HUD底部漸漸升起？對了！那便是所謂的航行路徑指標。在高速時，此圈往往與機鼻指示器重合（即機鼻所指方向正為飛機前進方向），但在降落時，速度減低，航行指標自然會下降。請注意，只要在此時控制機身與動力，使指標與攔截網保持重合，你就會發現降落在母艦上原來是如此簡單。

但降落時仍有下列幾點須注意：

一、如圖一， θ 角過小，機身與攔截網不甚明顯，不易對準，因此

常造成攻角過大以致失速或撞上船尾的情況。

如圖二， θ 角過大，攔截網雖易於對準，但此時機身角度近似俯衝，垂直速度過大，若強行降落，您心爱的座機將在甲板上化為一顆火球。

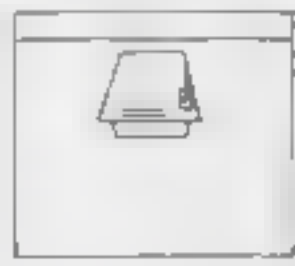
如圖三， θ 角適中，既易於對準攔截網，又不致造成碰撞，為最佳情況。

二、在一般的武器節目或其他影片中，大家應該會注意到，飛機降落時都是後輪先著地，為最完美的姿勢。但據我的觀察，許多玩家總喜歡在著地瞬間壓低機頭，造成鼻輪先著地的現象，雖然也是安全著陸，但是姿勢卻不雅觀，與真實情況也不符合，因此降落母艦時，HUD應如圖四所示，才能有完美的著地姿勢。

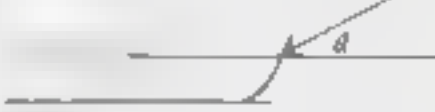
寫了這麼多，只希望能對各位玩家有些許幫助，不再視降落母艦為畏途，自由地翱翔藍空，就是我最大心願了。



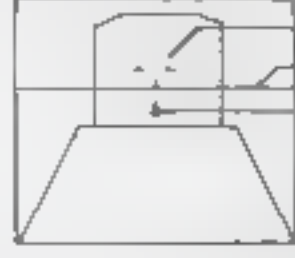
圖一



圖二



圖三



圖四

機身指示器
水平面
航行指標

噴射戰鬥機

快速取得飛行資格法

Police Officer

噴射戰鬥機 (Jetfighter) 是一個極為流暢的飛行模擬遊戲，其畫面、靈敏度、真實性及難易度，早已臻最高或的境界，也難怪許多玩家愛此遊戲。不過執行任務前須經過資格檢定，即在星座號航空母艦 (Constellation carrier) 上安全地降落四次才通過檢定，兩次在白天，兩次在夜晚，很多人便在此打住而無法執行任務，可見其難。為了拯救這些玩家，先後有由 Petools 修改法及 Y M J 的迂迴降落法在雜誌上刊登，但這些降落法太過繁瑣，經筆者再實驗得出一簡易的方法，姑且稱之「快速降落法」。用了此法，便很快地通過了檢定，執行任務去了。以下便是此方法的詳細說明。

快速降落法，分為兩方面，一是資格檢定時使用，一是任務時使用，分別詳述之。

一、資格檢定 (Qualify) 時，

1. 起飛時將高度升高，方向維持正，當高度 (Altitude) 升至八千呎時，把操縱桿拉到最後，使飛機倒

飛，此時高度應為179或181，慢慢將高度升至一萬呎，保持此高度，並切換外部觀點。

2. 把視野調到由上往下看，以能看到地平線為一則，飛機的技巧請參閱說明書 P. 37。另外所謂「能看到海面」，指飛機正下方的海面。

3. 當飛機飛越航艦的上方時，視窗 (HUD) 上的高度表 (Altitude) 與兩者正好相反。此時僅調整至大概即可，不需精確。4. 輔助降落系統 (ILS) 的垂直線來調整方向 (只需將垂直線保持在中央即可)。

5. 當飛機和航艦的距離達到10~15哩時，將飛機的操縱桿向後拉，同時把高度表 (Altitude) 降至一千呎時，恢復水平飛行，同時放下捕獲鉤 (Arrestor)，慢慢地以方向舵 (Z 和 X 兩鍵) 把 ILS 的垂直線，保持在中央。

6. 當飛機距離航艦約10~15哩時，將高度表 (Altitude) 降至一千呎時，恢復水平飛行，同時放下捕獲鉤 (Arrestor)，慢慢地以方向舵 (Z 和 X 兩鍵) 把 ILS 的垂直線，保持在中央。



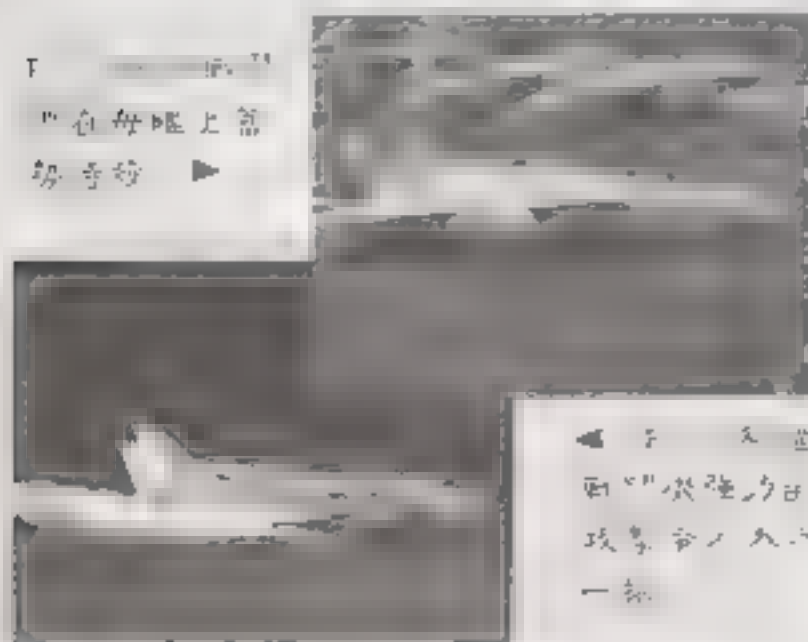
下利車，便可安全降落了，(

若覺得 HUD 上有太多額外的東西阻擋了視線，可按 [H] 鍵消除 HUD 的功能。事實上距離為2哩時，已不需要 ILS 的協助了)。



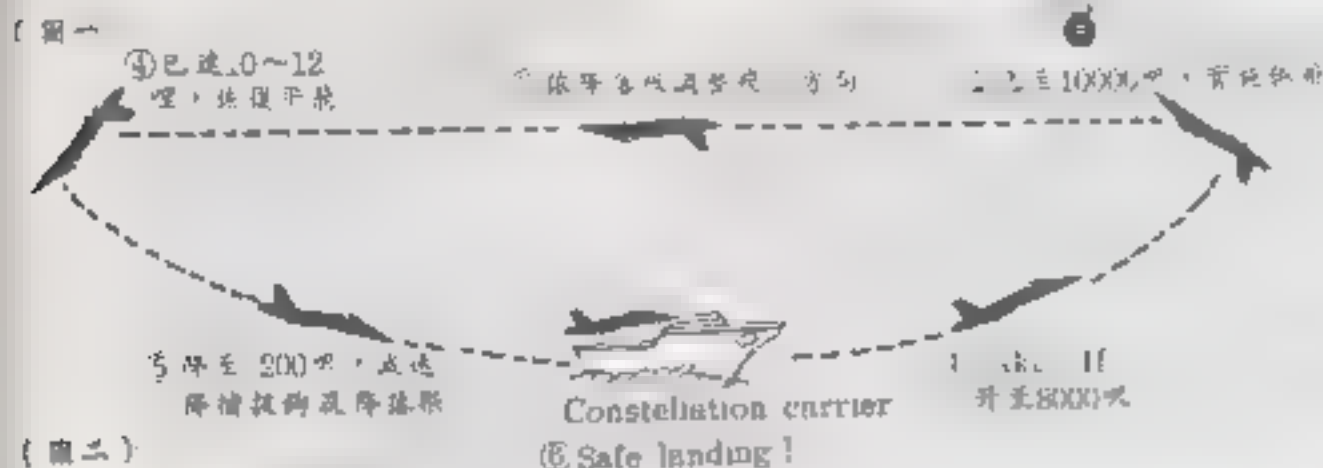
▲從天空中鳥瞰駕駛艙內的飛行員不由得也讓自己躍躍欲試

總結 整個飛行過程便是一個擴大的內側斜斗 (Inside Loop)，一切內側斜斗的細節請參閱說明書 P. 39。



在母艦上空，飛機正下方海面，高度表顯示為179或181，慢慢將高度升至一萬呎，保持此高度，並切換外部觀點。

在進行的過程中，請注意高度及速度，以免墜毀。以下便將過程以圖畫的方式表達之



二、執行任務 (Mission) :

又分為兩種不同的情況

(1) 假如機首已對準了艦首或艦尾，便可用 Y M J 的迂迴降落法

(2) 若機首未如上述，則以第14期雜誌中 Y M J 的方法來降落，或也可先每分鐘航向取得相同值，再依快速降落在降落也可以。記住，母艦永遠朝北，故僅需先找到母艦的航向便可以了。

為了那麼多，只希望能使更多飛機免於難，同時讓更多玩家一起進入 Jetfighter 的神奇世界中，加油吧！遙闊的天空正等著你呢！

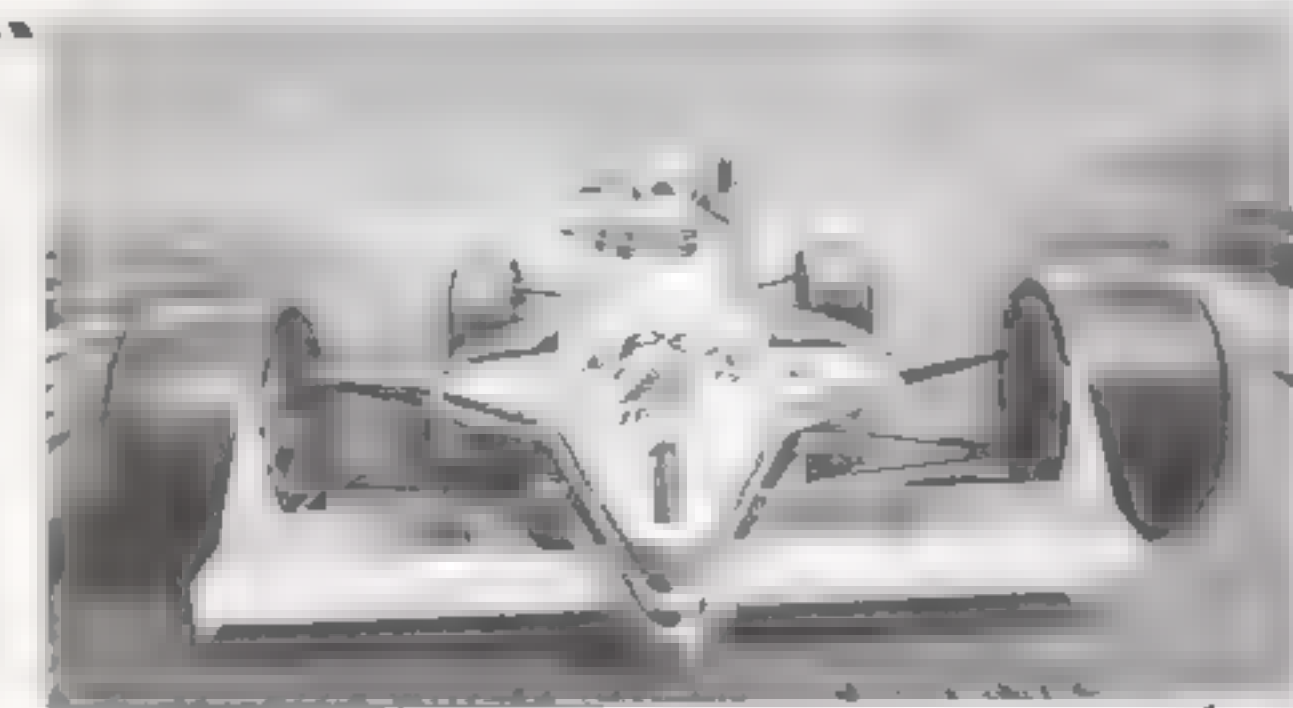
風馳電掣

無所不用其極

／涂尚甫

風馳電掣是目前的賽車遊戲中最好的一個，有七個不同的觀看角度把賽車模擬得淋漓盡致。但相對地遊戲的困難也相當高，要想奪冠軍，這簡直是神話。筆者在資格賽中拼死拼活跑出了217.32英哩／小時的成績，才得到第十一名。進入正式比賽，如不施一些技倆，第一名連摸都摸不到。

好了不賣關子了，告訴各位：車子跑再快，一旦撞毀，還是險些



堆。因此，要比賽一開始就引起碰撞，那麼在你後面的車子便撞成一堆。我首選的遊戲方式是永不毀的，即10圈或20圈。筆者最棒的記錄是半圈毀十五輛的速戰大車禍。第一圈就撞平一半對手。

接著要注意相反方向同起跑點，因為這裡車道寬度是正常車道的一半（另一半是檢修站），等其他車來時

把車撞塌，然後立即移動，便能引起另一場車禍。

後半圈看還剩多少輛車未毀，等到全部撞毀以後，全賽車場剩下你一人，以及兩輛新的修理車，你就可慢慢駛完剩下的10圈，勝利手到擒來。這也可不計其數，當賽車賽完，並接受女記者的訪問，感覺真有白忙一場。

創世紀 VI

狂想曲

／科長老



問：偉大的 Lord British 只要信手一擲，就能讓你百病全消，擁有不死之軀，出手又能一擊斃命，豈不是萬能的人嗎？有多好？

答：邀他加入是不可能的事情，不過請他「伴我闖天涯」倒也不是無可不可能，那就是「師父」。

首先在 Lord British 身邊丟個荷包或袋子，再使用 Move 指令將他推入袋中，請問有餘力的隊友呼喚一下，在戰鬥一瞬間，使用 Drop 指令把他從袋中倒出來，這麼一來，就可以隨時和他 Talk 以恢復全隊的 HP。想死還真難！

不過在「伴我闖天涯」的袋子之時，會被認為是偷竊的行為。

自創世紀 VI 遊戲全世代的生物嗎？

問：魔法寶物不夠用，好不容易找到一個，卻又不敢拿，難道得要命，有沒有「不算」偷竊的高招？
答：介紹由兩位毒世高人授的三招秘術。

第二級法術裡有一項可將物品丟到異次元空間而消失的 Vanish，以及把它再變回來的 Appear，只要把被你消除的物品再變回來，不管是任何東西，都可據為己有。

另一招也是利用法術，但施法者

的等級要夠。第四級法術裡的 Animate 能夠賦予物品生命，將這些「活」的東西打死之後，就可以撿起來了。對玻璃劍施法要小心，它那「奉為玉碎，不為瓦全」的脾氣可不是你我能夠輕易對付的。

問：敵人會收集寶物狂，豈是能夠半撿寶堆，什麼事我都能做！

答：第六級法術的 Replicate 只能複製一般物品，用在魔法寶物上幾乎只是在浪費法力和銀錢罷了。先施法賦予物品生命，然後施展第六級的 Clone 複製再生術造出這件「東西」的替身，——打死後再撿來用就行了。如果它太危險的話，可是跟同級法術 Charm 連帶起來五體投地。

問：博物館有個井頭車，好像沒什麼用途，是不是騙人的？

答：事實上，這井頭車是給你自己大概是上古時期因為運送不易補給食物而創造出來的。只要向泉水使用 Use 指令，再按 Y 鍵祈禱，變入 Food，成功的話就可得到一份食物，沒有次數限制。

問：我是「大胃王」，全隊還帶的食物很往往不夠我吃。買食物要花錢，民間的東西又不能亂拿，怪物身上也不一定，究竟有沒有

廚師學校？

答：倒真的尚未聽說在那裡能夠學習烹調。

除了可以從井頭車無限制地取得食物（別告訴創世紀 VI 裡的廚師，他們聽了一定會氣炸）外，有時可自地下迷宮的地裡掘出水柱，這水柱就可備充井頭車使用。但是從井頭車獲取食物的速度實在太慢了。

另一個方法是自己動手做廚師向牧牛人家買桶牛奶，再使用攪奶器（Churn，放在地上或用先前介紹過方法弄到手）把牛奶製成奶油（Butter，用桶蓋塞桶對牛使 Use 指令擠滿牛奶，如此反覆製造牛奶，很快地就會有一大堆吃不完的奶油。但千萬別對裝滿牛奶的桶子使用 Use 指令，否則連桶子都會不見。（莫非餓到連桶子都吃下去了？）

問：門鎖住了，身上的開鎖器（Lockpick）沒有用，怎麼辦？

答：創世紀 VI 中有些門必須使用特定的鑰匙才能打開。例如，想要打開「邪教的鐵欄和吊橋」就得使用編號 A 的鑰匙，打開旁邊上鎖的房間才有可能。

事實上，工具店出售的炸藥（Powder，可以炸開任何

非魔法鎖住的門，第五級法術 Explosive 也有相同效果。

若是施法者等級不夠，先施展第三級的魔法鎖（Lock），再使出第二級魔法開鎖（Unlock Magic）即可；如果 Lockpick 用光了，此法也可派上用場。

問：據說 Attack 指令還有許多妙用，可是怎麼一直試不出來？

答：Attack 指令的基本用途當然是攻擊敵人，不過你要是能夠活用它，功用可不只於此，首先是它可以用來「打」開門……只要不是被魔法鎖住的木門都可以打破。再者是清除前方的障礙物，如臥桶、箱子之類。

接下來是安全開箱法。打敗敵人有時可以搜出寶箱，如果想要安全地打開寶箱，通常得施展 Detect Trap 和 Untrap 這兩個法術。然而從今以後你不需要再施法了。

通常箱中的機關分 Poison、Acid、Bomb 和 Gas 四種，前兩種僅對開箱者作用，而無距離限制；後兩者則有效力範圍，而且範圍內的人不分敵我一律有效。

以 Attack 指令開箱，要先把隊伍帶到可能受傷的範圍之外，再維持有遠程武器的隊員從遠方攻擊寶箱，直到它「炸」開。如果你覺得用弓箭太浪費了，不妨使用 Sling 或自魔怪身上奪來的 Boomerang。當然在開箱之前應先存下遊戲進度，如果出現後兩種機關自然沒事，但萬一是前兩種，就可馬上觀戰進

度重新來過。

最後一種用途是「不耗法力的喚醒術」。敵人來襲時，熟睡中的隊員無法立即起身抗敵，只要教醒來的人打他一下，他就會甦醒。但千萬記得先把手上的武器丟下，不然是會打死人的。

問：不是我不爭氣，實在是怪物的魔法太厲害了，被牠打得落花流水，有沒有法子治牠？

答：Jaana 住在 Yew，不僅可以邀請她加入隊伍，在她住所的衣櫥內尚有一件暴風雨衣（Storm Cloak），只要穿上它就能引發暴風雨，敵我雙方都施展不出法術。這件雨衣有第六級魔法術（Negate Magic）的效果，但可以任意控制。

遇見會施法的強敵時，找個隊員穿上它，要方便只能進行肉搏戰，肉搏戰也打不過的話，可以教那個隊員先把雨衣脫掉，施法指令的法術後再穿上。

只是穿上雨衣的隊員防護力很低，最好避免加入混戰，否則先設法隱形。

問：我一不心小打傷了善良老百姓，他奈何不了我，却也不理我，該怎麼辦？

答：很簡單，施展第六級法術 Charm 迷死他，保證他和你握手言和。

問：每回在岩漿裡「散步」，整隻燙得慘兮兮，又找不到曾在創世紀 V 出現的寶珠，請問有沒有奇門遁甲可以施展？

答：沒有奇門遁甲有施，倒是有一招



「袋裡乾坤」……

丟個袋子到地上，再使用 Move 指令把全副隊友搬進袋子里。袋中移動速度要人知道，連 Move 袋子也行，如此就只有一名隊員會受傷。

但是千萬別在此訓練……

的 Solo 模式，否則保護當機

問：為什麼我總是在緊要關頭當機了，有什麼補能妙招嗎？

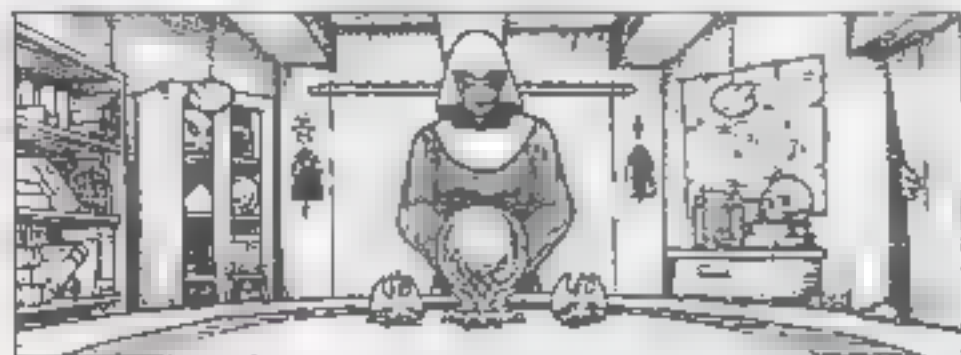
答：提供一個「應付計劃」給大家做參考。

首先替每名隊員備上一枚隱形戒指，由進入龍穴時，戒指的位置可以從 Trinic 的胸口得知。龍的行動迅速又會飛行，時常噴火又會召喚邪惡魔，可反其道而行之，戒指被召喚出來，而全隊敵上隱形戒指，龍就看不見目標，無法還擊。所以這次行動的地點才會選在龍穴。

使用 Solo 模式，最多指派兩名隊員包夾龍，使牠無法動彈，與誰需要賺經驗值的隊員出手（別想教老鼠 Sherry 去包夾牠，那是不可能的）。如果能再穿上暴風雨衣防止龍的召喚和噴火，勝算就更大了。

問：怪物、池又會魔！也我不敢脫下暴風雨衣，有沒有法子對付這種攻守俱佳，法術又難奏效的對手？

答：有個法子可以降低敵人的攻擊力和防禦力。第五級有個特殊用途的妙手空空術 Pickpocket，幾乎有百分之百的成功率。好了，



無敵 修改法

雙龍 DOUBLE DRAGON

崔建華

步驟一

請先載入 PC-TOOLS，按下空白鍵選擇 DRAGON EXE 檔案後，選用 FIND 功能，再按下[F]選擇 Hex 項。

步驟二

鍵入下列十六進位數 C7 06 A8 5D 02 00 後按下 Enter 鍵，待 PC-TOOLS 找到該字串後，按下 E 鍵。

步驟三

輸入如圖一所示之數值後，你就成為天下無敵的雙龍龍了。



出擊飛龍 一個 100% 的動作 Game，「飛橋走壁」、「圓月刀法」真不讓喜愛動作 Game 的發燒友嘆為觀止！相信在玩過的人，一定會

發現和步步殺機一樣，不，此...。想要挽救自由世界，非有過人之功力，不然，否則就只好如此這般...

載入 PC-TOOLS，按[F]鍵找出 FE 0E 77 65 將其改為 90 90 90 90（龍膽）和 FE 0E B3 66 改為 90 90 90 90（雙龍）。這樣各位發燒友就能把「挽救自由世界，捨我其誰」這句話做為你的座右銘。

出擊
飛龍

無敵版

凍信文

第一滴血III

全副武裝



/JOHN

第一滴血III是個很不錯的動作遊戲，畫面精緻，控制靈敏，若配合魔奇音效卡，其音效更不在話下。話雖如此，本遊戲難度稍高，中途又不可儲存進度，往往玩個數十分鐘之後就死於非命，只好從頭再來，令人抓狂。

由於一開始只有一把電鋸刀陪您衝鋒陷陣，即使功夫再好，敵兵見難免臨西。既然如此，何不讓電鋸一開始就全副武裝？拿出Game Buster刻死敵軍吧！

修改較為麻煩，請您按來，其地址雖為不定值，但相對地址不變，在此說明第一包址的搜尋方法。

用功能A掃描資料(鍵入'000000'，此為分數，以字串方式儲存)，殺一個敵人後，再用功能A搜尋資料，鍵入'000100'，即可找到第一位址。

列表如下：

假設2000+FF40D

·第一位址(分數)

000000 FF40D~000000 FF40D

·物品數量(共12種，故12種)

000000 FF40D~000000 FF40D

·物品數量(共12 Byte，分別表示上面12種物品之數量)

000000 FF40D~000000 FF40D

→至要碼，不改也沒關係。

物品名稱	地址	值
手槍	02	00
手榴彈	03	00
手榴彈	04	00
手榴彈	05	00
手榴彈	06	00
手榴彈	07	00
手榴彈	08	00
手榴彈	09	00
手榴彈	0A	00
手榴彈	0B	29
手榴彈	0C	00
手榴彈	0D	00

機槍	0E	00
手槍	0F	00
手榴彈	10	00
手榴彈	11	00
手榴彈	12	00
手榴彈	13	00
手榴彈	14	00
手榴彈	15	60
手榴彈	16	61
手榴彈	17	62
手榴彈	18	63
手榴彈	19	64
手榴彈	1A	65
手榴彈	1B	66
手榴彈	1C	67
手榴彈	1D	68
手榴彈	1E	69
手榴彈	1F	6A
手榴彈	20	6B



舊換新活動已於79年7月31日截止，但有下列發燒友未附姓名或住址不詳，請於79年10月

1日前與本服務處 高雄市郵政28之34號信箱聯絡 請用明信片，逾期恕不受理

一、未附姓名之發燒友

1 北區

- ①台北市中山北路一段96號13F (1406)室
- ②台北縣永和市樂溪街207巷18號4F
- ③台北市榮業街159巷13號1F
- ④雲林縣斗六市64005城頂街99巷17號
- ⑤新竹市北大路21巷2號
- ⑥台北一建國北路一段8巷18號1F
- ⑦新竹市光復路一段108巷78~8號
- ⑧台北市中山西路二號
- ⑨台北縣三262北投7-45號
- ⑩台北縣蘆洲鄉24705和平路17巷1號
- ⑪新竹縣竹北市新村中8鄰仁愛新村179號
- ⑫台北淡水鎮民族路134之1號
- ⑬台北市南港區忠孝東路6段250巷12號2F
- ⑭台北市內湖區11401內湖路一段737巷51弄6號
- ⑮台北縣新店市郵政路西巷18號
- ⑯台北縣蘆洲鄉中山一路197巷9弄11號
- ⑰台北縣蘆洲鄉竹仔腳村中一路四段332號
- ⑱台北市內湖區康寧路一段165巷14弄13號5F
- ⑲淡水郵政1315號
- ⑳桃園縣三豐市中原路100號
- ㉑北市永吉路228-1號9F
- ㉒桃園市復興路363巷11號
- ㉓台北郵政信箱17~215號
- ㉔台北縣永和市福祿路92號地下樓
- ㉕台北市北投區三221立農街一段103號
- ㉖桃園市文化街64巷28號5F
- ㉗桃園縣中壢市32029龍東路29巷28弄33號

2 中區

- ①台中市西屯區西屯路2段295之23號
- ②台中市南區40204光明6巷71號
- ③台中縣大里鄉中興路2段日新巷48弄56號1F
- ④台中市西屯區40722福星路345號1F
- ⑤台中市一民路一段168巷16號
- ⑥台中縣太平市一增上北戎路79號
- ⑦台中市北區40118健行路803號
- ⑧苗栗縣銅鑼鄉36601朝陽村鎮東205號
- ⑨台中縣大里鄉新一路一段157巷11號4F

3 南區

- ①高雄市前鎮區明孝里六鄰阜衡巷132號
- ②高雄市左營區左營大路151巷13號
- ③屏東市大連路13巷2弄55號
- ④台南縣歸仁鄉中一路133巷61號
- ⑤高雄市民區李順街125巷26號
- ⑥高市鼓山區河川街19巷6號
- ⑦高市左營大路383號
- ⑧台南縣永康鄉大橋村中山南路38巷2~2號
- ⑨台南縣永康鄉復興路153號
- ⑩高市武崙區一路21號

二、服務處所寄產品遭郵局退回

- ①王章獻：台北市中山北路二段114巷59號2F
- ②楊大錫：台北縣新莊市新莊路493巷4弄4號
- ③黃東亮：台北縣三重24142仁愛街55巷50號
- ④林正興：台北縣三重市大智路105-1號2F
- ⑤陳永民：台北縣永和市秀朗路二段148巷6號
- ⑥陳永市：台北市內湖路一段91巷25號13之1號
- ⑦陳建仁：臺南市朝陽街1-1號
- ⑧李俊明：台北縣土城鄉中正路二弄141巷3號
- ⑨蔡文：高市一民區民族一路44巷38號
- ⑩陳文：台南市郵政7-54號信箱
- ⑪陳建城：新竹市大華一路1號
- ⑫王元：彰化市中正路二段64巷68號
- ⑬謝成發：台北市信義區43號
- ⑭方志弘：內湖區康寧路一段219巷2號1F
- ⑮賴梓文：台中市南區40205南屯路2段305巷30號
- ⑯陳理奇：板橋市三民路一段29巷31號
- ⑰劉德貴：高雄市鼓山區銀川街12巷37號

三、地址不清楚：

- 1 蕭竹人：內號
- 2 劉德昭：彰化縣彰化市三民路
- 3 林正興：嘉義縣朴子鎮61301
- 4 許舒帆：高雄一民區80749
- 5 于行：台北縣五股鄉24814中興路4段
- 6 蕭義傑：台北縣板橋市22034
- 7 陳俊良：台北縣新店市23110
- 8 陳正恆：北市松山區10584

開懷篇

電玩短評

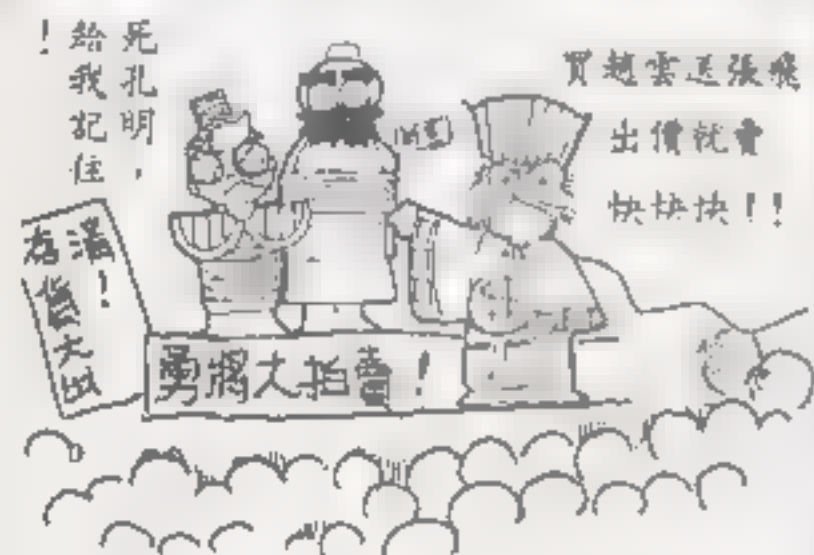
GAME SHORT



IN HATTO



巧婦難為無米之炊，為善軍餉，足智多謀的諸葛孔明終於想出了這個下下之策



三國志

DDT



最近景氣蕭條，股市長黑，謀生不易，所幸神勇無比的蜘蛛人還有一技之長……



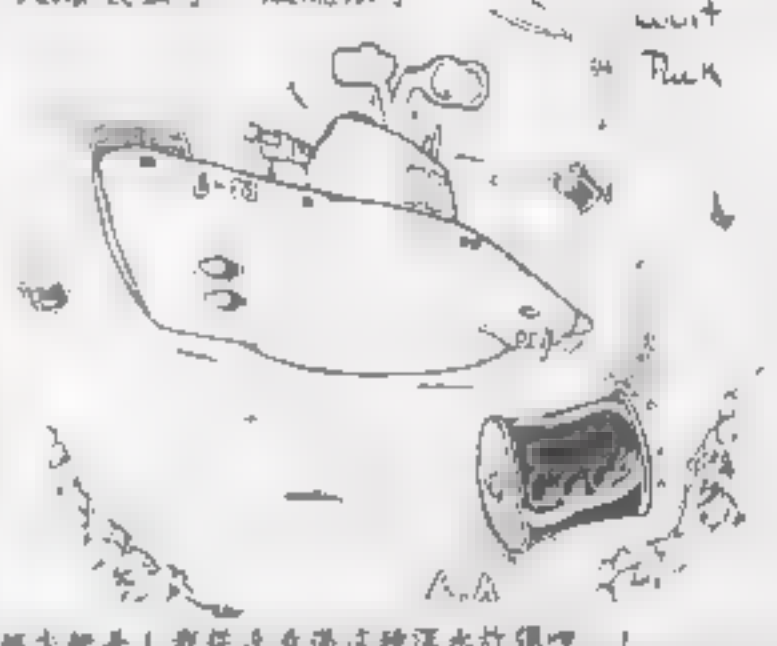
蜘蛛人

毛筆



躲在深的大海裏中，可以避開敵軍反潛雷達的偵測，這下我可不用擔心被發現了，嘿！真是什麼？

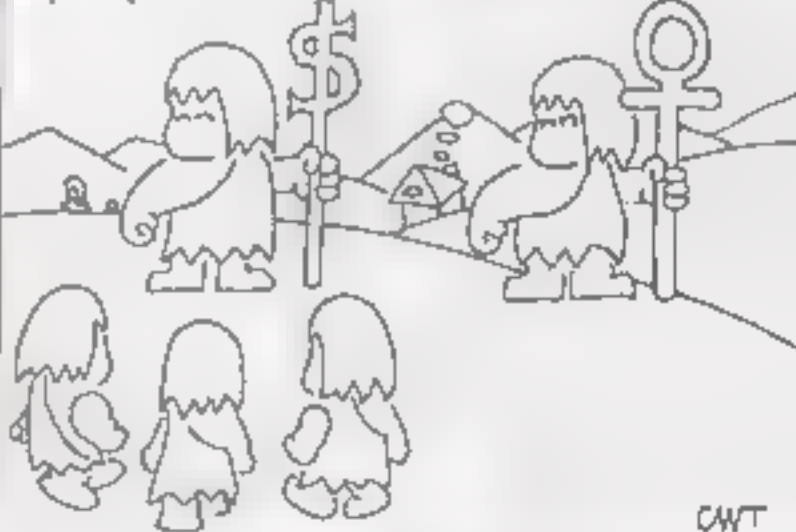
從海底出擊+激流浪子



報告艦長！我從沒看過這種深水炸彈哩！



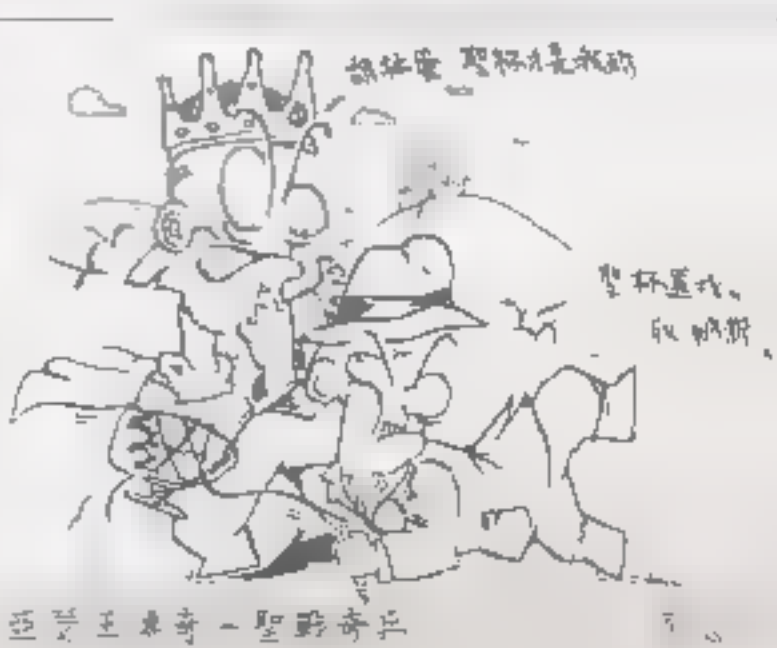
POPULOUS 上帝也抓狂



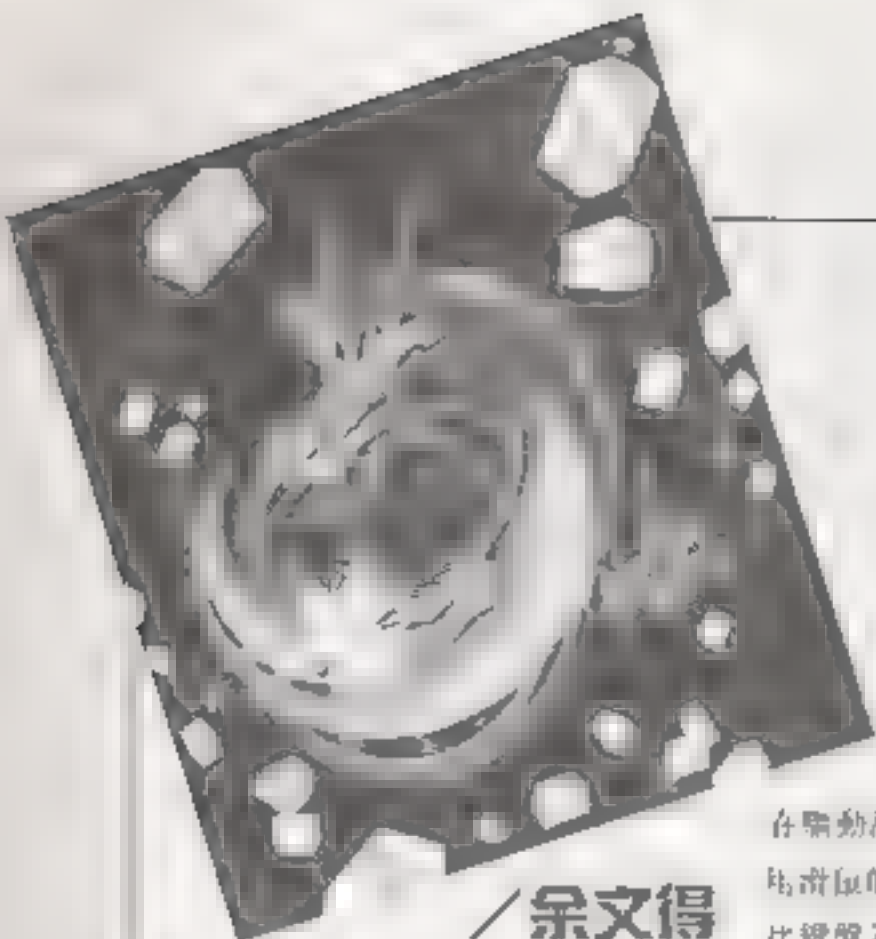
CWT



天啊！亞瑟王竟和邪惡安那、瓊斯打起來了！他們是為了……



亞瑟王與邪惡安那、瓊斯



玩鼠滑用 四省

／余文得

四省是個相當不錯的遊戲，玩法簡單，畫面流暢精緻（VGA模式下），即使第一次玩也保證一定能應付數關，毫無困難。只是遊戲設計者從第七關開始加快時間珠子的消滅，以筆者「大牛慢手」來說，前七關（第C關到第六關）可以有時間觀察全局，略略地思考後，常常還可以在餘留整盤時間珠子的情況下（即最高分數），輕輕鬆鬆地過關；而到了第七關以後，非但無法思考，連嗶哩啞啞地敲鍵盤把游標移到可取牌上的時間都會覺得不太夠，有一次運氣特別好，竟然過了第七、八關，到了第九關，只見它嗶……啞……啞地一串串（注意，不是一顆顆）時間珠子消失了，不禁雙手一攤，罷了，這樣的遊戲設計，玩者根本不可能過完所有關——除非非人類——於是四川省變成無聊時段時間的消遣，再也沒有要求過最後幾關的念頭了。

四省在操作上只支援鍵盤，不能用滑鼠或搖桿，造成每次玩後感覺手指運動過度，僵硬、酸麻……等各種症狀全出來了，試想，一局8×12個牌子來來回回地移動游標去選取，再加上每取走一對牌子要敲3次空白鍵——有個……局……多……敲……多……鍵盤上，難怪手指會酸麻——也有人擔心會不會把鍵盤敲壞了。

用滑鼠來玩，可能大家直覺會想到它也許沒辦法準確定位，容易……

在驅動滑鼠定義功能程式中依賴人使用滑鼠的習慣，還好參數，他用來不比鍵盤差，且如此一來每局大約只需按100次左右滑鼠按鍵，手指輕鬆多了。

有……
式……
如果你和我一樣用的是MIT

（Made in Taiwan）叫不出廠牌名的二按鍵滑鼠，那麼買它時通常只附有一個設定滑鼠模擬 Mouse System 或 Microsoft 的 Driver。你必須另外找一套名叫 Mouse Utility 的軟體，只要參考其中的 M - PLAIN MSC 的程式，稍作修改簡化即成程式——（4R MSC）的內容。

```

Configuration Prompt
Comment('Configured as follows:')
Comment(' ')
Comment(' Left Button      Double space bar')
Comment(' Middle Button:    "P" key')
Comment(' Right Button:     Enter key')
Comment(' ')

Parameters
Sensitivity      (30,48)      : (Xinc, Yinc)
Hysteresis       (1, 1)       : (AutoX, AutoY)

Cursor Definitions
ArrowKeys: Cursor
(
    Left      ([Left])
    Right     ([Right])
    Up        ([Up])
    Down      ([Down])
)

Button Definitions
LBM Button (keys(" "))      , Left button
MB  Button (Keys("P"))      , Middle button
RB  Button (Keys([Enter]))   , Right button

Mouse Definition
Mouse
(
    Left      (LBM)
    Middle     (MB)
    LeftRight (MB)
    Right      (RB)
    Cursor     (ArrowKeys)
)
    
```

程式一：4R·MSC

該程式定義的功能相當簡單。

首先執行 Configuration Prompt 設中 comment 敘述是此驅動程式被執行時，提示於螢幕告訴使用者滑鼠按鍵的功能定義。左鍵是連按兩次空白鍵，可用以選牌及取牌；右鍵是 Enter 鍵可取消不合法的取牌，中央鍵是 [P] 鍵用來暫停遊戲，休息一下。

在 PARAMETERS 設裡 Sensitivity 定義滑鼠移動的靈活度，我用 (30, 48) 設定玩起來蠻順手的，如果你覺得太遲鈍，則給予減小參數，愈慢愈靈順時再給，以 1 為標準，適合你自己的參數。

Cursor Definitions 及 Button Definitions 段中定義滑鼠左、右、

上、下移及左、中、右鍵各代的鼠標按鍵。

最後 Mouse Definition 設把滑鼠左鍵、中鍵、左右鍵齊按、右鍵和前面的定義結合起來。

這個定義程式須用 MSC EXE 作編譯，即在最底線的要鍵入部份，

```
A:\>msc
MSC Menu Compiler IBM PC Version 2.00
Copyright (C)-1984 Mouse Systems Corporation

Source filename [.MSC]: 4r
End Compilation. No Errors. No Warnings.
Generated Menu Data: 239 Bytes.
```

原樣後，每次進入遊戲前先得跑一次以 MOUSESYS EXE 驅動滑鼠，再執行 4R COM 定義按鍵功能，最後換磁片，放入四只雀遊戲片，進入遊戲。

```
A:\>mouseSYS /2 ←——依滑鼠接 COM1: 或 COM2: 埠而定
MOUSESYS Version 4.00 (通常是 COM1: 即改為 /1)
Copyright (c)-1984 Mouse Systems

Mouse attached to COM2
Default mouse configuration loaded

A:\>4r
MOUSESET Version 4.00
Copyright (c)-1984 Mouse Systems

239 bytes required to use standard video driver
6000 bytes of menu space available
Configured as follows:

Left Button: Double space bar
Middle Button: "P" key
Right Button: Enter key
```

A:\>4r ←——換磁片後，執行 4R 進入遊戲。

2.4 用的是 Logitech mouse，它附有 LOGIMENL 系統，利用該系統可寫得程式二 (4R DEF)，其按鍵功能相前一樣式完全相同，不必重複解說，而且手冊內容很詳細，不懂應該不成問題。

值得一提的是 BEGIN 指令最後 50、100 代表的是向左 (右) 橫移 50、200 吋則逸出一左 (右) 移游標所按下的訊號，同理 100、200 吋直移去上或下移動滑鼠的按。明白這點，改起移參數除了如前面提到的感覺修正之外，還多了比較量化的指標參考。

編譯方法是利用 NEWMENL EXE 把 4R DEF 編成 4R MNL 檔。

程式二：4R-DEF

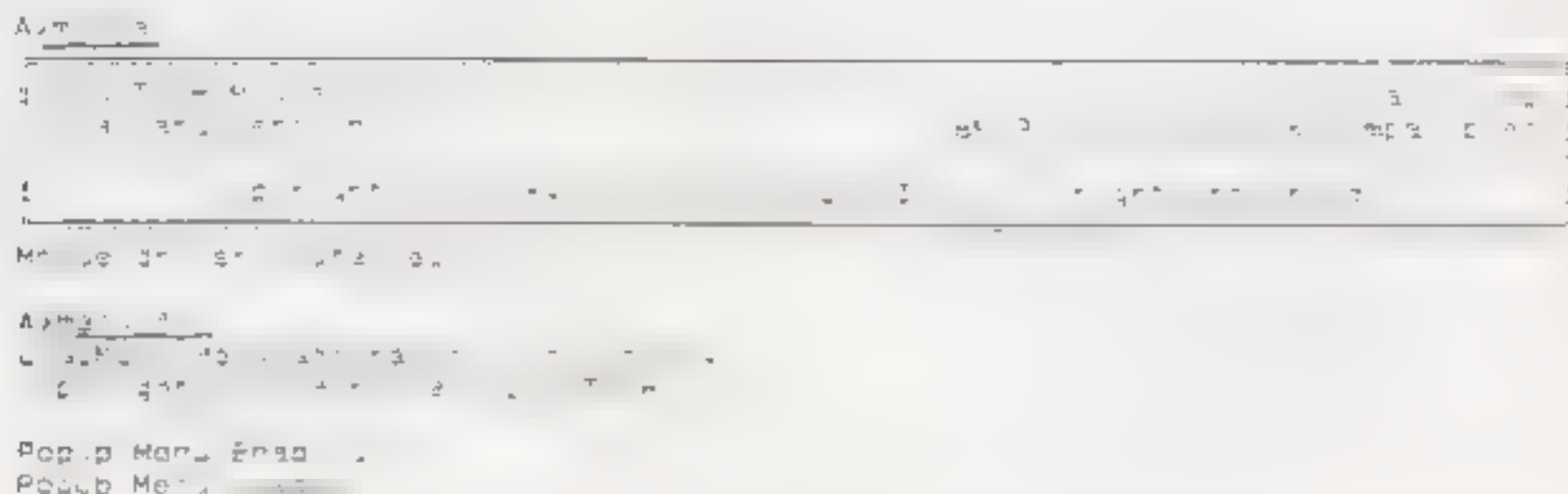
```
BEGIN LeftB,MidB,RightB,LeftM,RightM,UpM,DownM,50,100

LeftB: TYPE " " ; double space bar
MidB: TYPE "P" ; pause
RightB: TYPE ENTER ; enter

LeftM: TYPE 0.75 ; 0.75 is Left Arrow Key
RightM: TYPE 0.77 ; 0.77 is Right Arrow Key
UpM: TYPE 0.72 ; 0.72 is Up Arrow Key
DownM: TYPE 0.80 ; 0.80 is Down Arrow Key
```

無誤後，起動時項 I MEN FXP

驅動如下：



A) 4r ←—————抽換磁片碟，執行 4 R 進入遊戲。

由於載入滑鼠只是方便玩這個遊戲，對過關並無幫助。所以希望遊戲高手或原作者提供修改技巧或遊戲設

定功能，把未機關的時間拍作放棄，畢竟玩 CAME 並非玩作『打過關』，如果破是要放如『過』，能通過的

關卡，然後叫做具有「挑戰性」的話，那未免過得其反，變成『打過』，徒增「挫折感」了。

五星異形 II 載入硬碟法

```

C:\XENON\COPY A *.*
C:\XENON>MD\ S1
C:\XENON>MD\ S2
C:\XENON>MD\ S3
C:\XENON>MD\ S4
C:\XENON>MD\ S5
C:\XENON>CD S1
C:\XENON\S1>COPY A\ S1\*.*
C:\XENON>CD S2
C:\XENON\S2>COPY A\ S2\*.*
C:\XENON>CD S3
C:\XENON\S3>COPY A\ S3\*.*
C:\XENON>CD S4
C:\XENON\S4>COPY A\ S4\*.*
C:\XENON>CD S5
C:\XENON\S5>COPY A\ S5\*.*
    
```

/R.C.N

如此一來，就可以載入硬碟了。如果閣下會使用 PC-TOOLS 的話，可較省時，方便。（以上是以 C 磁碟為例）

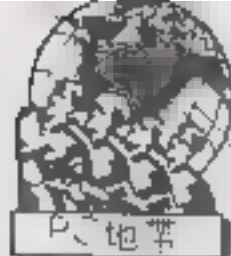
五星異形 II，是個很不錯的射擊遊戲，可是進入遊戲的速度之慢，使得擁有硬碟的我望「碟」興嘆！

有天閒來無事，準備把五星異形 II 改成無敵版，卻找到了進入硬碟的方法，使得我心花怒放。現在請向硬碟的使用者和我一起分享這個喜悅，方法如下：

```

C>MD XENON\
C>CD XENON\
    
```

接下來把 A 片插入 A 磁碟機，



GAME資料 管理系統(下)

子程式 MA3.BAS 增加資料

```
10 REM ***** 增加資料子程式 ***** MA3.BAS *****
20 KEY OFF
30 CLEAR
40 DIM GNS(50), NUS(50), KDS(50), EDOS(50), PIS(50), PRS(50), MCS(50), MCCS(50)
50 DIM MUS(50), GNS(50), PMS(50), EHS(50), PSS(50), COM(50)
60 ON ERROR GOTO 1930
70 REM ***** 程式開始 *****
80 GOSUB 1730
90 CLS
100 LOCATE 8,5:PRINT "資料讀取中 請稍待"
110 CLOSE MA3=2
120 OPEN "I",#1,ZS
130 I=1
140 IF EOF(1) THEN 280
150 INPUT #1,GNS(I),NUS(I),KDS(I),PIS(I),PRS(I),MCS(I),MUS(I)
160 QRS(I),PMS(I),EHS(I),PSS(I)
170 IF KDS(I)="0" THEN KDS(I)="動作"
180 IF KDS(I)="1" THEN KDS(I)="戰鬥"
190 IF KDS(I)="2" THEN KDS(I)="運動"
200 IF KDS(I)="3" THEN KDS(I)="智育"
210 IF KDS(I)="4" THEN KDS(I)="其他遊戲"
220 IF KDS(I)="5" THEN KDS(I)="模擬"
230 IF KDS(I)="6" THEN KDS(I)="策略"
240 IF KDS(I)="7" THEN KDS(I)="冒險"
250 IF KDS(I)="8" THEN KDS(I)="文字冒險"
260 IF KDS(I)="9" THEN KDS(I)="其他"
270 I=I+1
280 GOTO 140
290 FOR I=1 TO 50
300 BEEP
310 LOCATE 8,5:PRINT "資料讀取完畢"
320 LOCATE 10,5:PRINT "按任一鍵後,繼續執行"
330 ANY$=INPUT$(1)
340 FOR I=1 TO 50
350 CLS
360 LOCATE 4,5:PRINT "增加資料功能"
370 LOCATE 6,5:PRINT "遊戲名稱 " GNS(I)
380 LOCATE 8,5:PRINT "遊戲編號 " NUS(I)
390 LOCATE 10,5:PRINT "遊戲類別 " KDS(I), "和"
400 LOCATE 12,5:PRINT GNS(I), "的片數 " PIS(I), "和"
410 LOCATE 14,5:PRINT GNS(I), "的價格為 " PRS(I)
420 IF MCS(I)="E" THEN MCS(I)=1 ELSE MCS(I)=0
430 LOCATE 18,5:PRINT GNS(I), "MCS(I) 支援聲音效果"
440 LOCATE 20,5:PRINT YYS$, "ZS, 值已為 GNS(I) 的資料"
450 LOCATE 22,5:PRINT "按任一鍵後,繼續執行"
460 ANY$=INPUT$(1)
470 NEXT I
480 BEEP:LOCATE 8,5:PRINT YYS$, "ZS 值中, 已有 " PIS(I) " 筆資料"
490 IF TOG<50 THEN 540
500 LOCATE 11,5:PRINT ZS " 值 已達 新增資料的片數50筆"
510 LOCATE 12,5:PRINT "如果你要資料增加, 請利用 增加資料功能"
520 LOCATE 14,5:PRINT "按任一鍵後 回到主目錄選項"
530 ANY$=INPUT$(1) CLS:REM MAIN
540 LOCATE 8,5:PRINT "按任一鍵後, 開始增加資料"
550 ANY$=INPUT$(1)
560 REM ***** 開始增加資料 *****
570 GOTO 80
580 IF I<50 THEN 730
590 CLS
600 BEEP:LOCATE 8,5:PRINT "資料已達一個檔案最多的片數50筆"
```

GAME 資料管理系統

已收錄在軟體世界出品的快樂晉水俠
遊戲 Disk C 的 System 子目錄中

/PIG

```
110 LOCATE 12,5:PRINT "請先存檔。如果還有資料, 請再建立一個新檔"
620 LOCATE 15,5:PRINT "按任一鍵後, 繼續執行"
630 ANY$=INPUT$(1)
640 TOG=1 GOSUB 1390
650 LOCATE 15,5:PRINT "按任一鍵後, 回到主目錄選項"
660 ANY$=INPUT$(1)
670 CLS:REM MAIN
680 I=TOG+1
690 CLS
700 LOCATE 8,5:PRINT "如果要結束輸入, 在輸入遊戲名稱時輸入 * [Enter]"
710 LOCATE 8,5:PRINT "按任一鍵後, 開始輸入資料"
720 ANY$=INPUT$(1)
730 CLS
740 LOCATE 2,5:PRINT YYS$, " 遊戲資料增加"
750 LOCATE 5,5:PRINT "遊戲本身的資料"
760 PRINT CHR$(27); "1C, 1P:"
770 LOCATE 8,5:PRINT "遊戲名稱: ", GNS(I)
780 PRINT CHR$(27); "1F, 1F, 1N:"
790 IF GNS(I)="*" THEN BEEP GOTO 760
800 IF GNS(I)="*" THEN TOG=I-1 GOSUB 1390 GOTO 650
810 LOCATE 10,5:PRINT "遊戲編號 " NUS(I)
820 IF NUS(I)="*" THEN BEEP GOTO 810
830 FOR S=1 TO LEN(NUS(I))
840 IF MID$(NUS(I),S,1)<"0" OR MID$(NUS(I),S,1)>"9" THEN BEEP GOTO 810
850 NEXT S
860 BEEP
870 LOCATE 13,5:PRINT "0. 動作 1. 戰鬥 2. 運動 3. 智育 4. 角色扮演 5. 模擬 6. 策略 7. 冒險 8. 立體文字冒險 9. 其他"
880 LOCATE 15,5:PRINT "5. 模擬 6. 策略 7. 冒險 8. 立體文字冒險 9. 其他"
890 LOCATE 17,5:PRINT "請由 0 - 9 中選擇遊戲 ", GNS(I), " 的類別"
900 NUS(I)=INPUT$(1):LOCATE 17,36+LEN(GNS(I)):PRINT NUS(I)
910 IF NUS(I)<"0" OR NUS(I)>"9" THEN BEEP GOTO 890
920 LOCATE 19,5:PRINT GNS(I); " 有幾片遊戲片 "
930 LOCATE 19,20+LEN(GNS(I)):INPUT "", PIS(I)
940 IF PIS(I)="*" THEN BEEP GOTO 920
950 FOR S=1 TO LEN(PIS(I))
960 IF MID$(PIS(I),S,1)<"0" OR MID$(PIS(I),S,1)>"9" THEN BEEP GOTO 920
970 NEXT S
980 LOCATE 21,5:PRINT GNS(I); " 的價格為 "
990 LOCATE 21,16+LEN(GNS(I)):INPUT "", PRS(I)
1000 IF PRS(I)="*" THEN BEEP GOTO 980
1010 FOR S=1 TO LEN(PRS(I))
1020 IF MID$(PRS(I),S,1)<"0" OR MID$(PRS(I),S,1)>"9" THEN BEEP GOTO 980
1030 NEXT S
1040 LOCATE 23,5:PRINT GNS(I); " 有沒有支援聲音效果卡 1. 有 2. 沒有 "
1050 MCS(I)=INPUT$(1):LOCATE 23,39+LEN(GNS(I)):PRINT MCS(I)
1060 IF MCS(I)<"1" OR MCS(I)>"2" THEN BEEP GOTO 1040
1070 CLS
1080 LOCATE 3,5:PRINT "關於 ", GNS(I), " 你的看法"
1090 LOCATE 5,5:PRINT "音樂(音效) 1. 非常好 2. 還可以 3. 沒意見 4. 太差"
1100 LOCATE 7,5:PRINT "請由 1 - 4 中, 選擇你對 ", GNS(I), " 音樂的看法"
1110 MUS(I)=INPUT$(1):LOCATE 7,48+LEN(GNS(I)):PRINT MUS(I)
1120 IF MUS(I)<"1" OR MUS(I)>"4" THEN BEEP GOTO 1100
1130 LOCATE 9,5:PRINT "畫面 1. 非常好 2. 好 3. 普通 4. 沒意見 5. 太差"
1140 LOCATE 11,5:PRINT "請由 1 - 5 中, 選擇你對 ", GNS(I), " 畫面的看法"
1150 GNS(I)=INPUT$(1):LOCATE 11,42+LEN(GNS(I)):PRINT GNS(I)
1160 IF GNS(I)<"1" OR GNS(I)>"5" THEN BEEP GOTO 1140
1170 LOCATE 13,5:PRINT "操作方式 1. 非常容易 2. 容易 3. 不容易 4. 非常不容易"
1180 LOCATE 15,5:PRINT "請由 1 - 4 中, 選擇你對 ", GNS(I), " 操作方式的看法"
```



```

1830 LOCATE 12,5:PRINT"存檔時檔名為 ".78
1900 LOCATE 14,5 PRINT"按任一鍵後，繼續執行"
1910 ANY$=INPUT$(1)
1920 RETURN
1930 REM ***** 錯誤訊息 *****
1940 CLS
1950 IF EXR=53 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"檔案找不到" GOTO 2000
1960 IF EXR=61 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"磁片已無空間":GOTO 2000
1970 IF EXR=70 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"磁片有輸出保護"
1970 GOTO 2000
1980 IF EXR=71 THEN BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"選擇磁利開或無效"
1990 BEEP:LOCATE 10,10:PRINT"使用 L 發生某種錯誤" GOTO 2000
2000 IF MA3=1 THEN 2020
2010 IF MA3=2 THEN 2050
2020 LOCATE 12,10:PRINT"按任一鍵後，重新存檔"
2030 ANY$=INPUT$(1)
2040 RETURN 1990
2050 LOCATE 12,10:PRINT"按任一鍵後，重新讀取資料"
2060 ANY$=INPUT$(1)
2070 RETURN 70
2080 LOCATE 12,10:PRINT"按任一鍵後，回到 L 目錄畫面"
2090 ANY$=INPUT$(1)
2100 RETURN 670

```

[illegible]



```

100 GOTO 270
110 REM ***修改操作方式的看法***
1120 CLS
1130 LOCATE 8,5:PRINT"操作方式 1.非常容易 2.容易 3.不容易 4.非常不容易"
1140 GATE 0,5:PRINT"請由 1 - 4 中,選擇你對 "GMS(1)" 操作方式的看法"
1150 PMS(1)=INPUT$(1):LOCATE 10,45+LEN(GMS(1)):PRINT PMS(1)
1160 IF PMS(1)<"1" OR PMS(1)>"4" THEN BEEP GOTO 1140
1170 GOTO 270
1180 REM ***修改難易程度的看法***
1190 CLS
1200 LOCATE 8,5:PRINT"難易程度 1.太簡單 2.簡單 3.沒意見 4.難"
1210 GATE 0,5:PRINT"請由 1 - 5 中,選擇你對 "GMS(1)" 難易程度的看法"
1220 EMS(1)=INPUT$(1):LOCATE 10,46+LEN(GMS(1)):PRINT EMS(1)
1230 IF EMS(1)<"1" OR EMS(1)>"5" THEN BEEP GOTO 1210
1240 GOTO 270
1250 REM ***修改評分***
1260 CLS
1270 LOCATE 8,5:PRINT"根據種種原因,你給與 "GMS(1)" 的評分"
1280 GATE 8,15+LEN(GMS(1)):PRINT"請輸入 "PSS(1)"
1290 IF PSS(1)="" THEN GOTO 1370
1300 IF VAL(PSS(1))<1 OR VAL(PSS(1))>10 THEN BEEP GOTO 1270
1310 FOR S=1 TO LEN(PSS(1))
1320 IF MID$(PSS(1),S,1)<"0" OR MID$(PSS(1),S,1)>"9" THEN BEEP GOTO 1270
1330 NEXT
1340 GOTO 270
1350 NEXT
1360 CLS
1370 BEEP
1380 LOCATE 2,5:PRINT"修改資料功能"
1390 LOCATE 6,5:PRINT Z$;" 檔中已無資料可供修改"
1400 LOCATE 8,5:PRINT"按任一鍵後,開始存檔"
1410 ANY$=INPUT$(1)
1420 REM ***** 儲存檔案 *****
1430 CLS
1440 LOCATE 3,5:PRINT"儲存檔案"
1450 BEEP:LOCATE 5,5:PRINT"儲存檔案的檔名為 "Z$;" 是否要更改? 是 2.否 1:"
1460 MS=INPUT$(1):LOCATE 5,45+LEN(Z$):PRINT MS
1470 IF MS="" OR MS>"2" THEN GOTO 1450
1480 IF MS="1" THEN GOTO 1490
1490 LOCATE 7,5:PRINT"按任一鍵後,開始存檔(需要 時間)"
1500 ANY$=INPUT$(1)
1510 CLOSE MAY=1
1520 OPEN "0",#1,Z$
1530 FOR I=1 TO 100
1540 CONT(I)=I
1550 NEXT
1560 FOR S=1 TO 100
1570 FOR S2=1 TO 100
1580 IF VAL(S2) < VAL(S) THEN VAL=VAL+(CONT(S2)-CONT(S)) THEN 1600
1590 SWAP S2=I:CONT(S2)
1600 NEXT
1610 NEXT
1620 PRINT
1630 FOR S=1 TO 100
1640 I=100-(S)
1650 PRINT#1 GMS(1),",",MS$(1),",",KMS(1),",",PMS(1),",",EMS(1),",",MPS(1),",",
1660 $1",",MPS(1),",",GMS(1),",",PMS(1),",",EMS(1),",",PSS(1)
1670 NEXT
1680 CLOSE
1690 LOCATE 9,5:PRINT"儲存完畢"
1700 LOCATE 11,5:PRINT"按任一鍵後,繼續執行"
1710 ANY$=INPUT$(1)
1720 CLS
1730 LOCATE 2,5:PRINT"修改資料功能"
1740 LOCATE 6,5:PRINT"是否還要修改其他檔案的資料 1.是 2.否"
1750 MS=INPUT$(1):LOCATE 5,43:PRINT MS
1760 IF MS<"1" OR MS>"2" THEN BEEP GOTO 1720
1770 IF MS="1" THEN GOTO
1780 LOCATE 8,5:PRINT"按任一鍵後,回到主目錄畫面"
1790 ANY$=INPUT$(1)
1800 CLS:REM"MA R

```



```

2570 IF ERR=70 THEN BEEP:LOCATE 10,10 PRINT"磁片有輸出保護"
GOTO 2600
2580 IF ERR=71 THEN BEEP:LOCATE 10,10 PRINT"磁碟機未連接或無磁
片" GOTO 2600
2590 BEEP:LOCATE 10,10 PRINT"使用上發生某種錯誤" GOTO 2680
2600 IF MA4=1 THEN 2620
2610 IF MA4=2 THEN 2650
2620 LOCATE 12,10 PRINT"按任一鍵後，重新存檔"
2630 ANY%=INPUT$(1)
2640 GOTO 1420
2650 LOCATE 12,10 PRINT"按任一鍵後，重新讀取資料"
2660 ANY%=INPUT$(1)
2670 BEEP:GOTO 70
2680 LOCATE 12,10:PRINT"按任一鍵後，回到主目錄區單頁"
2690 ANY%=INPUT$(1)
2700 BEEP:GOTO 1780

```

```

0 REM ***** 查詢資料程式 ***** MMS BAS *****
END KEY OFF
END C: AAK
40 ON ERROR GOTO 1570
50 DIM GMS(50), MUS(50), LMS(50), PIS(50), PRS(50), MCS(50)
60 DIM MMS(50), GMS(50), PMS(50), EIS(50), PSS(50)
70 REM ***** 程式開始 *****
80 GOTO 1720
90 END
100 LOCATE 2,5:PRINT"查詢資料功能"
110 LOCATE 4,5:PRINT"按任意鍵後 開始讀取資料"
120 AKEY=INPUT$(1)
130 LOCATE 8,5:PRINT"資料讀取中, 請耐心等待"
140 CLOSE
150 OPEN "1" #1 ZS
160 I=1
170 IF EOF(1) THEN 210
180 INPUT #1, GMS(I), MUS(I), LMS(I), PIS(I), PRS(I), MCS(I), MMS(I),
190 GMS(I), PMS(I), EIS(I), PSS(I)
200 I=I+1
210 GOTO 170
220 TOG=1
230 REPEAT
240 LOCATE 10,5:PRINT"資料讀取完畢"
250 LOCATE 12,5:PRINT"按任意鍵後, 繼續執行"
260 AKEY=INPUT$(1)
270 GOTO 230
280 LOCATE 6,5:PRINT"查詢資料有以下幾種"
290 LOCATE 8,5:PRINT"1. 查詢姓名 2. 查詢電話號碼 3. 查詢地址及房號"
300 LOCATE 10,5:PRINT"4. 查詢資料"
310 LOCATE 12,5:PRINT"5. 查詢價格 6. 查詢有無支援顧客有效"
320 LOCATE 14,5:PRINT"7. 查詢資料"
330 LOCATE 16,5:PRINT"輸入要查詢的資料"
340 MS=INPUT$(1):LOCATE 12,17:PRINT MS
350 IF MS<"1" OR MS>"7" THEN BEEP GOTO 300
360 VAL(MS) GOTO 340,420,510,610,700,790,880
370 REM ***** 查詢姓名 *****
380 PRINT CHR$(20) " " "IF "
390 LOCATE 14,5:PRINT"請輸入欲查詢姓名的姓名"
400 PRINT CHR$(20) " " "IF, IF, IF, "
410 FOR I=1 TO TOG
420 IF INSTR(GMS(I), GMS) > 0 THEN GOSUB 1020
430 NEXT
440 MS="查詢姓名為 " + GMS: GOTO 1570
450 REM ***** 查詢電話號碼 *****
460 LOCATE 14,5:PRINT"請輸入欲查詢電話號碼"
470 FOR S=1 TO LEN(MUS)
480 IF MID$(MUS, S, 1) < "0" OR MID$(MUS, S, 1) > "9" THEN BEEP GOTO 430
490 NEXT
500 MS="查詢電話號碼為 " + MUS: GOTO 1570
510 REM ***** 查詢地址及房號 *****

```



```

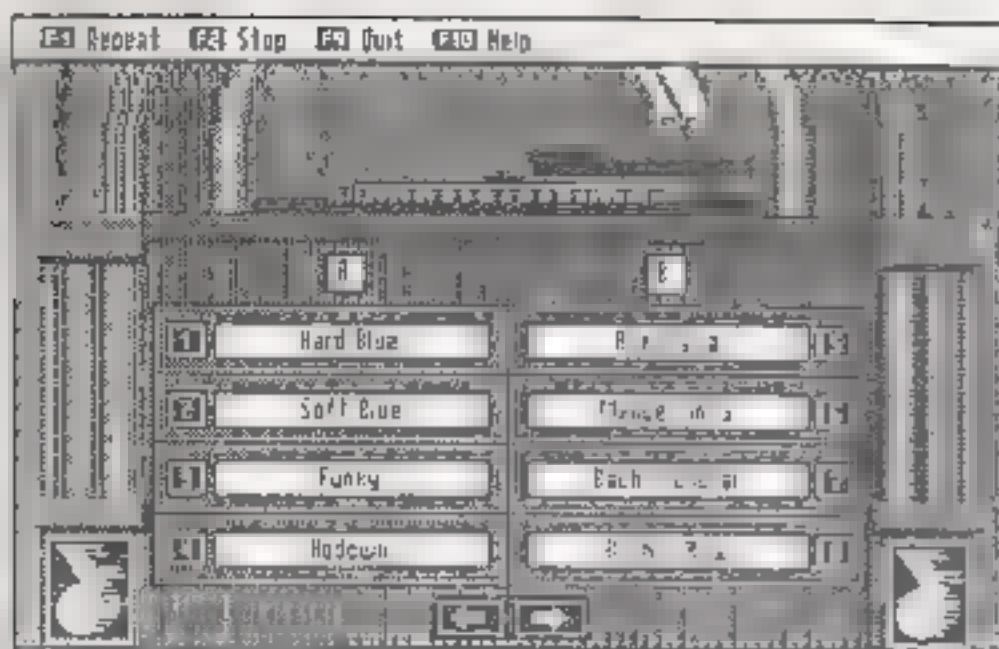
520 LOCATE 14,5:PRINT"0.動作 1.戰鬥 2.運輸 3.習育 4.角色扮
演(RPG)"
530 LOCATE 16,5:PRINT"5.模擬 6.策略 7.冒險 8.立體文字冒險 9.
其他"
540 LOCATE 16,5:PRINT"請輸入欲查詢遊戲的類別 (0 - 9) : "
550 KES=INPUT$(1):LOCATE 16,37:PRINT KES
560 IF KES<"0" OR KES>"9" THEN BEEP:GOTO 540
570 FOR I=1 TO TOS
580 IF KES=KES(I) THEN GOSUB 1020
590 NEXT
600 QS="遊戲的類別為 第 "+KES+" 類":GOTO 1570
610 REM ***查詢片數***
620 LOCATE 14,5:INPUT"請輸入欲查詢遊戲的片數 ",PI$
630 FOR S=1 TO LEN(PI$)
640 IF MID$(PI$,S,1)<"0" OR MID$(PI$,S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO
620
650 NEXT
660 FOR I=1 TO TOS
670 IF PI$=PI$(I) THEN GOSUB 1020
680 NEXT
690 QS="遊戲的片數為 "+PI$+" 片":GOTO 1570
700 REM ***查詢價格***
710 LOCATE 14,5:INPUT"請輸入欲查詢遊戲的價格 ",PRS
720 FOR S=1 TO LEN(PRS)
730 IF MID$(PRS,S,1)<"0" OR MID$(PRS,S,1)>"9" THEN BEEP:GOTO
710
740 NEXT
750 FOR I=1 TO TOS
760 IF PRS=PRS(I) THEN GOSUB 1020
770 NEXT
780 QS="遊戲的價格為 "+PRS+" 元":GOTO 1570
790 REM ***查詢有無支援魔奇音效卡***
800 LOCATE 14,5:PRINT"請輸入遊戲 1.有 2.沒有 支援魔奇音效卡
"
810 MCS=INPUT$(1):LOCATE 14,44:PRINT MCS
820 IF MCS<"1" OR MCS>"2" THEN BEEP:GOTO 800
830 FOR I=1 TO TOS
840 IF MCS=MCS(I) THEN GOSUB 1020
850 NEXT
860 IF MCS="1" THEN QS="有 支援魔奇音效卡":GOTO 1570
870 IF MCS="2" THEN QS="沒有 支援魔奇音效卡":GOTO 1570
880 REM ***查詢全部資料***
890 LOCATE 14,5:PRINT"按任一鍵後,查詢全部資料"
900 ANY$=INPUT$(1):SUM=0
910 FOR I=1 TO TOS
920 SUM=SUM+VAL(PRS(I))
930 GOSUB 1020
940 NEXT
950 CLS
960 LOCATE 10,5:PRINT Z$: " 檔: " + TOS, " 選擇"
970 BEEP:LOCATE 12,5:PRINT Z$ " 檔:0.遊戲 1.遊戲 2.遊戲 3.
"
980 LOCATE 14,5:PRINT"按任一鍵後,繼續執行"
990 ANY$=INPUT$(1)
1000 QS="其他":GOTO 1570
1010 END
1020 REM ***** 查詢資料 *****
1030 REM ***** 將遊戲類別的代號轉成文字 *****
1040 IF KES(1)="0" THEN KES="動作"
1050 IF KES(1)="1" THEN KES="戰鬥"
1060 IF KES(1)="2" THEN KES="運輸"
1070 IF KES(1)="3" THEN KES="習育"
1080 IF KES(1)="4" THEN KES="角色扮演"
1090 IF KES(1)="5" THEN KES="模擬"
1100 IF KES(1)="6" THEN KES="策略"
1110 IF KES(1)="7" THEN KES="冒險"
1120 IF KES(1)="8" THEN KES="立體文字冒險"
1130 IF KES(1)="9" THEN KES="其他"
1140 REM ***** 將遊戲有無支援魔奇音效卡的代號轉成文字 *****
1150 IF MCS(1)="1" THEN MCS="有" ELSE MCS="沒有"
1160 REM ***** 將遊戲音樂(音效)的代號轉成文字 *****
1170 IF MUS(1)="1" THEN MUS="非常好"
1180 IF MUS(1)="2" THEN MUS="好"
1190 IF MUS(1)="3" THEN MUS="普通"
1200 IF MUS(1)="4" THEN MUS="沒意見"
1210 IF MUS(1)="5" THEN MUS="太差"
1220 REM ***** 將遊戲畫面的代號轉成文字 *****
1230 IF GRS(1)="1" THEN GRS="非常好"
1240 IF GRS(1)="2" THEN GRS="好"
1250 IF GRS(1)="3" THEN GRS="普通"
1260 IF GRS(1)="4" THEN GRS="沒意見"
1270 IF GRS(1)="5" THEN GRS="太差"

```

```

1280 IF PWS(1)="1" THEN PWS="非常好"
1290 IF PWS(1)="2" THEN PWS="好"
1300 IF PWS(1)="3" THEN PWS="普通"
1310 IF PWS(1)="4" THEN PWS="沒意見"
1320 IF PWS(1)="5" THEN PWS="太差"
1330 REM ***** 將遊戲難度的代號轉成文字 *****
1340 IF EHS(1)="1" THEN EHS="太簡單"
1350 IF EHS(1)="2" THEN EHS="簡單"
1360 IF EHS(1)="3" THEN EHS="沒意見"
1370 IF EHS(1)="4" THEN EHS="難"
1380 IF EHS(1)="5" THEN EHS="非常難"
1390 REM ***** 印出符合條件的資料 *****
1400 CLS
1410 LOCATE 2,5:PRINT"查詢資料以:"
1420 LOCATE 9,5:PRINT"查詢片數:"
1430 LOCATE 15,5:PRINT"查詢價格:"
1440 LOCATE 23,5:PRINT"查詢類別:"
1450 LOCATE 31,5:PRINT"查詢片數:"
1460 LOCATE 39,5:PRINT"查詢價格:"
1470 LOCATE 47,5:PRINT"查詢類別:"
1480 LOCATE 55,5:PRINT"查詢片數:"
1490 LOCATE 63,5:PRINT"查詢價格:"
1500 LOCATE 71,5:PRINT"查詢類別:"
1510 LOCATE 79,5:PRINT"查詢片數:"
1520 LOCATE 87,5:PRINT"查詢價格:"
1530 LOCATE 95,5:PRINT"查詢類別:"
1540 LOCATE 103,5:PRINT"查詢片數:"
1550 ANY$=INPUT$(1)
1560 REM ***** 是否繼續查詢 *****
1570 CLS
1580 BEEP
1590 LOCATE 10,5:PRINT YYS, " " Z$, " 檔: " + TOS, " 選擇"
1600 LOCATE 12,5:PRINT YYS, " " Z$, " 檔: " + TOS, " 選擇"
1610 LOCATE 14,5:PRINT YYS, " " Z$, " 檔: " + TOS, " 選擇"
1620 MS=INPUT$(1):LOCATE 12,43+LEN(Z$):PRINT MS
1630 IF MS<"1" OR MS>"2" THEN BEEP:GOTO 1610
1640 IF MS="1" THEN GOTO 1650
1650 LOCATE 14,5:PRINT"是否要查詢其他檔名的資料 1.是 2.否"
1660 MS=INPUT$(1):LOCATE 14,4:PRINT MS
1670 IF MS<"1" OR MS>"2" THEN BEEP:GOTO 1650
1680 IF MS="1" THEN GOTO 1690
1690 LOCATE 16,5:PRINT"按任一鍵後,回到主目錄選擇"
1700 ANY$=INPUT$(1)
1710 CLS:RUN"MAIN"
1720 REM ***** 設定檔名 *****
1730 CLS
1740 LOCATE 2,5:PRINT"查詢遊戲片數"
1750 LOCATE 8,5:PRINT"查詢遊戲片數 1.片數 2.片數 3.片數"
1760 REM ***** 查詢片數 *****
1770 MS=INPUT$(1)
1780 LOCATE 8,5:PRINT MS
1790 IF MS<"1" OR MS>"3" THEN BEEP:GOTO 1750
1800 IF MS="1" THEN MS="LP" YYS="片數"
1810 IF MS="2" THEN MS="BL" YYS="片數"
1820 IF MS="3" THEN MS="TR" YYS="片數"
1830 LOCATE 10,5:PRINT"查詢片數為 YYS"
1840 IF MS="" THEN BEEP:GOTO 1750
1850 FOR I=1 TO LEN(YYS)
1860 IF MID$(YYS,I,1)<"0" OR MID$(YYS,I,1)>"9" THEN BEEP:GOTO
1840
1870 IF LEN(YYS)>6 THEN Z$=YYS+LEFT$(YYS,6)+" GT" ELSE Z$=YYS+
" GT"
1880 LOCATE 12,5:PRINT"查詢片數的檔名為 " Z$
1890 LOCATE 14,5:PRINT"按任一鍵後,繼續執行"
1900 ANY$=INPUT$(1)
1910 REM ***** 設定檔名 *****
1920 CLS
1930 CLS
1940 IF ERR=53 THEN BEEP:LOCATE 10,5:PRINT"檔名找不到":GOTO
1940
1950 IF ERR=71 THEN BEEP:LOCATE 10,5:PRINT"檔名找不到":GOTO
1950
1960 IF ERR=54 THEN BEEP:LOCATE 10,5:PRINT"檔名找不到":GOTO
1960
1970 IF ERR=55 THEN BEEP:LOCATE 10,5:PRINT"檔名找不到":GOTO
1970
1980 ANY$=INPUT$(1)
1990 BEEP:GOTO 1750

```



音樂點唱機

除蟲記

常駐版

／陳兆宏

魔奇音效卡附有一個常駐式音樂點唱機程式 (Pop Tunes, POP-TUNES.ZIP)，相當不錯，可以邊聽魔奇音效卡的高聲，邊「程式」或邊打 Modem、遊戲，實在是一大享受也！

但是此程式有一個很大的缺失，在常駐後，許多用到磁碟 I/O 的程式執行了之後就會當機（如 PC Tools、Format、Compress 等等，太多了）！害我氣得要死！

我懷疑是 POPTMAIN.EXE 的問題，因為只要是做磁碟 I/O 就會有毛病，但是做 DOS 的磁碟 I/O（如 DIR、COPY、DEL、TYPE……等）就沒問題。於是就開始想辦法來修正（PATCH）這個「大」Bug。

此程式攔截（Hook）「絕對磁碟讀取 & 寫入」（Absolute Disk Read/Write）(INT 25h、INT 26h)，我懷疑就是這裏出毛病。稍為研究了一下，赫然發現這個中斷副程式（Interrupt Service Routine）設定了讀寫 Busy 的旗號，但是在堆疊（Stack）的推入與取出（Push, Pop）

中出了問題：在返回被攔截的程式時，因為堆疊（Stack）計算錯誤，跳錯地方而當機！

我立即改寫此中斷副程式（INT 25h, INT 26h），把堆疊計算部份改正，此後執行 PC-Tools、Format、Compress、倚天中文，甚至 Modem，都沒問題，一切正常！

現將修正（Patch）方法列於下面，請各位用 PC-Tools 來修改。

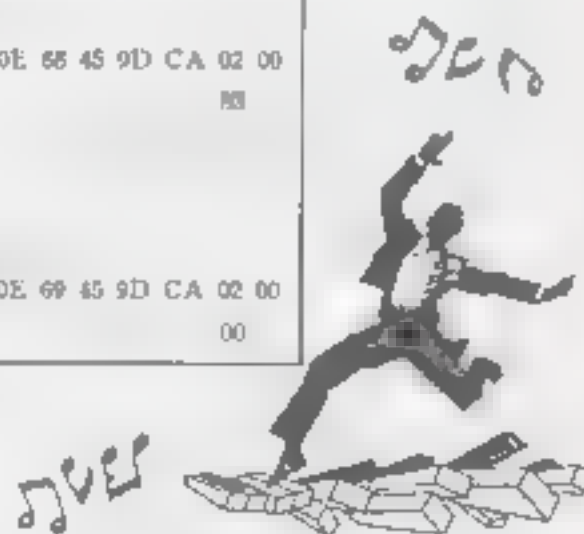
這個 Bug 實在太難過了！我懷

疑用 MSC 或 Quick 編譯（Compile）出來的 INT 25h、INT 26h 中斷程式會跟 Pop Tunes 發生同樣的情形。所以，建議各位 MSC 或 Quick C 的使用者檢查一下，以免用 C 寫的攔截 INT 25h、INT 26h 的副程式有類似的情況發生。

各位無聊時不妨執行 Pop Tunes 少聽聽音樂，把程式卡卡掉，也會更快樂些。Bye！

檔案名稱	Filename	POPTMAIN.EXE
1 INT 25h 部份		
所在磁區 (Absolute Sector)	34	
偏移位址 (Displacement)	73h 61h	
原始數值 (Original Value)	9C 2E FE 0E 66 45 9D CA 02 00	
修改數值 (Modify Value)	90	00
2 INT 26h 部份		
所在磁區 (Absolute Sector)	34	
偏移位址 (Displacement)	374 (176h)	
原始數值 (Original Value)	9C 2E FE 0E 66 45 9D CA 02 00	
修改數值 (Modify Value)	90	00

*修改之後記得按 F5 寫回去！



第六期讀者意見調查表中獎名單

- 頭獎：王元良（台中） 安慰獎：李孟哲（台中）、張惠南（南投）、林德威（台南）、蕭存曾（台中）、楊朝福（台北）、林建良（高雄）、林志偉（新竹）、王彥和（台北）、陳怡光（台北）、李允立（高雄）、黃威峰（苗栗）、王恩珠（高雄）、葉士勳（台南）、蔡明恕（彰化）、陳健行（高雄）、陳泰成（高雄）、張弘義（台南）、蕭文正（高雄）、郭國倫（台中）、呂鴻均（高雄）、張富良（台北）、姚錦成（彰化）、宋成德（高雄）、林志輝（新竹）、劉興智（台北）、吳偉強（台北）、曾智超（桃園）、劉聖路（桃園）、廖信仲（南投）、郭長孟（澎湖）

產品分類目錄

(前有*表支膠魔奇特效卡)
動作

遊戲名稱	編號	片數	售價
* 空中飛人	貨132	2	150
* 熱血高飛	貨134	2	150
* 飛人	貨136	2	150
飛人	貨140	1	80
飛人	貨141	1	80
飛人	貨143	2	150
飛人	貨144	1	80
世界超級大冒險	貨145	2	150
時空戰士	貨146	2	150
空中火力	貨147	2	150
* 快打神機	貨148	1	80
劍神神機	貨149	2	150
劍神神機	貨150	2	150
飛人	貨156	2	150
飛人	貨167	2	150
* 飛人	貨169	2	150
大學小英雄	貨160	1	80
空戰勇士·動作版	貨163	2	150
飛人	貨164	1	80
飛人	貨165	1	80
飛人	貨167	2	150
飛人	貨170	2	150
* 飛人	貨172	2	150
飛人	貨173	2	150
飛人	貨174	2	150
飛人	貨175	1	80
飛人	貨177	2	150
飛人	貨180	2	150
* 飛人	貨181	2	150
飛人	貨182	2	150
飛人	貨185	2	150
* 飛人	貨192	2	150
飛人	貨196	2	150
飛人	貨199	2	150
* 飛人	貨200	2	150
飛人	貨204	2	150
飛人	貨205	2	150
* 飛人	貨206	1	80
飛人	貨207	1	80
巴黎一躍千里的超人	貨210	2	150
* 好夢連成	貨211	2	150

遊戲名稱	編號	片數	售價
* 飛人	貨212	2	150
* 飛人	貨213	2	150
飛人	貨217	1	80
飛人	貨218	2	150
飛人	貨219	2	150
* 飛人	貨220	2	150
飛人	貨221	2	150
飛人	貨222	2	150
飛人	貨223	2	150
飛人	貨224	2	150
飛人	貨225	2	150
飛人	貨226	2	150
飛人	貨227	2	150
飛人	貨228	2	150
飛人	貨229	2	150
飛人	貨230	2	150
飛人	貨231	2	150
飛人	貨232	2	150
飛人	貨233	2	150
飛人	貨234	2	150
飛人	貨235	2	150
飛人	貨236	2	150
飛人	貨237	2	150
飛人	貨238	2	150
飛人	貨239	2	150
飛人	貨240	2	150
飛人	貨241	2	150
飛人	貨242	2	150
飛人	貨243	2	150
飛人	貨244	2	150
飛人	貨245	2	150
飛人	貨246	2	150
飛人	貨247	2	150
飛人	貨248	2	150
飛人	貨249	2	150
飛人	貨250	2	150
飛人	貨251	2	150
飛人	貨252	2	150
飛人	貨253	2	150
飛人	貨254	2	150
飛人	貨255	2	150
飛人	貨256	2	150
飛人	貨257	2	150
飛人	貨258	2	150
飛人	貨259	2	150
飛人	貨260	2	150
飛人	貨261	2	150
飛人	貨262	2	150
飛人	貨263	2	150
飛人	貨264	2	150
飛人	貨265	2	150
飛人	貨266	2	150
飛人	貨267	2	150
飛人	貨268	2	150
飛人	貨269	2	150
飛人	貨270	2	150
飛人	貨271	2	150
飛人	貨272	2	150
飛人	貨273	2	150
飛人	貨274	2	150
飛人	貨275	2	150
飛人	貨276	2	150
飛人	貨277	2	150
飛人	貨278	2	150
飛人	貨279	2	150
飛人	貨280	2	150
飛人	貨281	2	150
飛人	貨282	2	150
飛人	貨283	2	150
飛人	貨284	2	150
飛人	貨285	2	150
飛人	貨286	2	150
飛人	貨287	2	150
飛人	貨288	2	150
飛人	貨289	2	150
飛人	貨290	2	150
飛人	貨291	2	150
飛人	貨292	2	150
飛人	貨293	2	150
飛人	貨294	2	150
飛人	貨295	2	150
飛人	貨296	2	150
飛人	貨297	2	150
飛人	貨298	2	150
飛人	貨299	2	150
飛人	貨300	2	150

戰鬥

遊戲名稱	編號	片數	售價
飛人	貨16	1	80
飛人	貨22	2	150
飛人	貨30	1	80
飛人	貨38	1	80
飛人	貨46	1	80
飛人	貨54	1	80
飛人	貨62	1	80
飛人	貨70	1	80
飛人	貨78	1	80
飛人	貨86	1	80
飛人	貨94	1	80
飛人	貨102	1	80
飛人	貨110	1	80
飛人	貨118	1	80
飛人	貨126	1	80
飛人	貨134	1	80
飛人	貨142	1	80
飛人	貨150	1	80
飛人	貨158	1	80
飛人	貨166	1	80
飛人	貨174	1	80
飛人	貨182	1	80
飛人	貨190	1	80
飛人	貨198	1	80
飛人	貨206	1	80
飛人	貨214	1	80
飛人	貨222	1	80
飛人	貨230	1	80
飛人	貨238	1	80
飛人	貨246	1	80
飛人	貨254	1	80
飛人	貨262	1	80
飛人	貨270	1	80
飛人	貨278	1	80
飛人	貨286	1	80
飛人	貨294	1	80
飛人	貨302	1	80
飛人	貨310	1	80
飛人	貨318	1	80
飛人	貨326	1	80
飛人	貨334	1	80
飛人	貨342	1	80
飛人	貨350	1	80
飛人	貨358	1	80
飛人	貨366	1	80
飛人	貨374	1	80
飛人	貨382	1	80
飛人	貨390	1	80
飛人	貨398	1	80
飛人	貨406	1	80
飛人	貨414	1	80
飛人	貨422	1	80
飛人	貨430	1	80
飛人	貨438	1	80
飛人	貨446	1	80
飛人	貨454	1	80
飛人	貨462	1	80
飛人	貨470	1	80
飛人	貨478	1	80
飛人	貨486	1	80
飛人	貨494	1	80
飛人	貨502	1	80
飛人	貨510	1	80
飛人	貨518	1	80
飛人	貨526	1	80
飛人	貨534	1	80
飛人	貨542	1	80
飛人	貨550	1	80
飛人	貨558	1	80
飛人	貨566	1	80
飛人	貨574	1	80
飛人	貨582	1	80
飛人	貨590	1	80
飛人	貨598	1	80
飛人	貨606	1	80
飛人	貨614	1	80
飛人	貨622	1	80
飛人	貨630	1	80
飛人	貨638	1	80
飛人	貨646	1	80
飛人	貨654	1	80
飛人	貨662	1	80
飛人	貨670	1	80
飛人	貨678	1	80
飛人	貨686	1	80
飛人	貨694	1	80
飛人	貨702	1	80
飛人	貨710	1	80
飛人	貨718	1	80
飛人	貨726	1	80
飛人	貨734	1	80
飛人	貨742	1	80
飛人	貨750	1	80
飛人	貨758	1	80
飛人	貨766	1	80
飛人	貨774	1	80
飛人	貨782	1	80
飛人	貨790	1	80
飛人	貨798	1	80
飛人	貨806	1	80
飛人	貨814	1	80
飛人	貨822	1	80
飛人	貨830	1	80
飛人	貨838	1	80
飛人	貨846	1	80
飛人	貨854	1	80
飛人	貨862	1	80
飛人	貨870	1	80
飛人	貨878	1	80
飛人	貨886	1	80
飛人	貨894	1	80
飛人	貨902	1	80
飛人	貨910	1	80
飛人	貨918	1	80
飛人	貨926	1	80
飛人	貨934	1	80
飛人	貨942	1	80
飛人	貨950	1	80
飛人	貨958	1	80
飛人	貨966	1	80
飛人	貨974	1	80
飛人	貨982	1	80
飛人	貨990	1	80
飛人	貨998	1	80

模擬(汽車)

遊戲名稱	編號	片數	售價
名車大盜I	貨19	1	80
名車大盜II	貨23	1	80
名車大盜III(資料片)	貨23	2	50
Q2大鬧車	貨35	1	80
城市大鬧車	貨54	1	80
古靈之車大寶	貨128	1	130
超級巡警	貨188	1	130
林氏鬧車	貨195	1	80

角色扮演 (RPG)

遊戲名稱	編號	片數	售價
忍者神龜	貴30	2	150
歐洲公路網	貴43	1	80
英雄 IV	貴56	1	80
影之門	貴65	2	150
流離武士(上下)	貴95	2	150
迷城傳奇 II	貴105	2	150
龍甲爭霸戰	貴108	2	150
國王傳奇	貴113	1	80
森林風雲	貴186	2	150
永生之魔咒	珍2	2	150
天亡之海	珍9	2	230
魔龍門 II	珍17	2	230
冬之魔	珍18	2	230
青色地的詛咒	珍20	4	270
龍河夢遊	珍27	2	180
奇蹟與哀愁	珍40	4	270
龍河夢遊	珍44	7	380
武士傳記	珍45	6	240
龍河夢遊	珍56	2	180

運動

遊戲名稱	編號	片數	售價
足球的野球 I	貴14	1	80
足球的野球 II	珍25	8	230
足球野球	貴6	1	80
足球野球	貴15	1	80
足球野球會	貴27	1	80
足球野球	貴73	1	80
足球野球(上下)	貴80	4	300
足球野球	貴82	1	80
足球野球	貴98	1	80
足球野球 I	貴102	2	150
足球野球 II	貴104	2	150
足球野球王	貴113	2	150
足球野球王	貴124	1	80
足球野球王	貴189	2	180
足球野球王	貴193	1	80
足球野球王	貴197	2	150
1990世界足球賽	貴208	2	150

模擬 (重昇機)

遊戲名稱	編號	片數	售價
模擬城市	貴1	2	150
模擬城市	珍30	2	180

模擬 (坦克)

遊戲名稱	編號	片數	售價
坦克戰記	貴126	1	80
大戰爭	貴131	2	150
M4 湯姆遜	貴190	2	150
坦克戰記	珍38	3	250

模擬 (潛艇)

遊戲名稱	編號	片數	售價
潛艇戰記	珍16	2	180
潛艇戰記	珍24	2	230
潛艇戰記	珍54	2	

模擬 (其他艦艇)

遊戲名稱	編號	片數	售價
大艦隊戰記	貴103	1	80
艦艇	貴150	2	150

模擬 (其他)

遊戲名稱	編號	片數	售價
飛行戰記	珍8	3	230
飛行戰記	珍29	2	180
上當也瘋狂	珍37	2	150

立體文字冒險

遊戲名稱	編號	片數	售價
七龍傳說 I	貴21	2	150
七龍傳說 II (上下)	貴25	2	250
七龍傳說 III	珍3	9	450
七龍傳說 IV	珍4	6	340
七龍傳說 V	珍7	6	340
七龍傳說 VI	珍11	5	300
七龍傳說 VII	珍25	8	340
七龍傳說 VIII	珍30	8	420
七龍傳說 IX	珍36	10	500
七龍傳說 X	珍47	9	450
七龍傳說 XI	珍53	10	500

動作冒險

遊戲名稱	編號	片數	售價
霸王龍計劃	貴132	2	150
步步驚心	貴169	1	80
步步驚心	貴208	2	150
步步驚心	珍14	4	250

戰略

遊戲名稱	編號	片數	售價
龍河戰記	貴46	1	80
龍河戰記 II	貴71	1	80
信長之野望(上下)	貴77	2	160
三國志(上下)	貴78	2	230
三國志 II	貴125	2	150
北與南	貴194	2	150
龍河戰記	貴205	2	150
水滸傳	珍32	3	230
龍河戰記	珍57	3	230

冒險

遊戲名稱	編號	片數	售價
龍河戰記	貴52	2	150
龍河戰記	貴48	1	80
龍河戰記	貴130	1	80
龍河戰記	貴153	2	150
龍河戰記	貴183	2	150
龍河戰記	珍21	6	340
龍河戰記	珍40	7	340
龍河戰記	珍59	3	230
龍河戰記	珍60	5	300

動作角色扮演

遊戲名稱	編號	片數	售價
龍河戰記	貴106	2	150
龍河戰記	貴133	2	150
龍河戰記	貴139	2	150
龍河戰記	貴155	2	150
龍河戰記	貴161	2	150
龍河戰記	貴175	2	150
龍河戰記	珍12	3	230
龍河戰記	珍25	3	230
龍河戰記	珍31	3	230
龍河戰記	珍48	3	340

其他

遊戲名稱	編號	片數	售價
龍河戰記	貴13	1	80
龍河戰記	貴162	1	80
龍河戰記	貴214	2	150
龍河戰記	珍19	4	270
龍河戰記	珍53	4	270

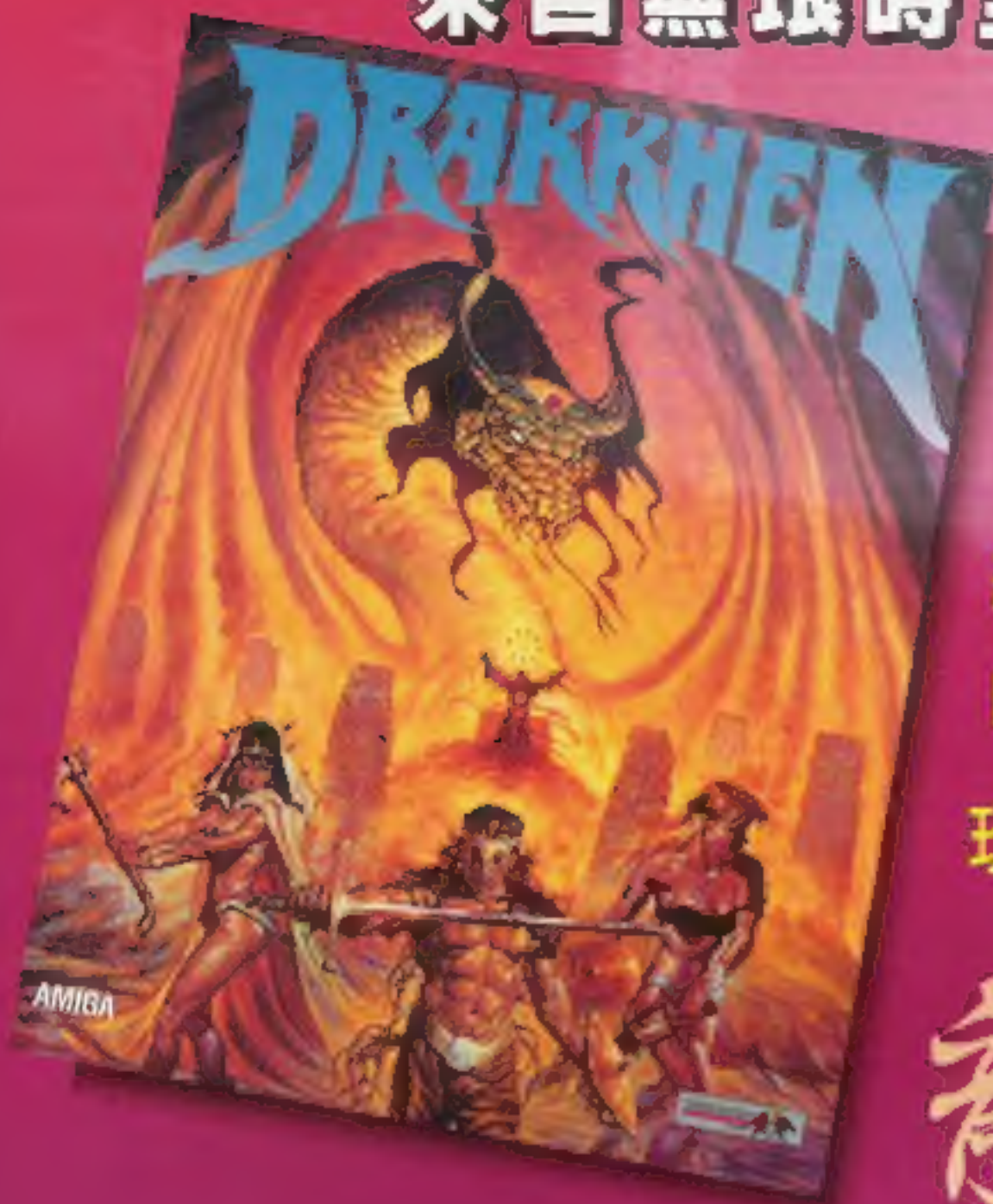
全省銷售排行榜

18期名次	17期名次	遊戲名稱	類別
1	10	格戰狂人夢	戰略
2	NEW	忍者龜	動作
3	NEW	1990世界足球賽	運動
4	5	俄羅斯方塊	益智
5	3	三國志	戰略
6	1	四川省	益智
7	9	波斯王子	動作
8	11	快樂泡泡龍	動作
9	4	水滸傳	戰略
10	6	立體俄羅斯方塊	益智

18期名次	17期名次	遊戲名稱	類別
11	7	美女撲克·歐洲版	益智
12	8	北與南	戰略
13	12	水果盤	博奕
14	-	雙龍 II	動作
15	14	上帝也瘋狂	模擬
16	2	創世紀 VI	角色扮演
17	16	馬茲衝鋒槍	動作
18	NEW	從海底出擊	模擬
19	-	信長之野望	戰略
20	NEW	巴黎—達卡越野賽	動作

18期名次	17期名次	遊戲名稱	類別
21	19	彗星異形 II	動作
22	-	水管狂想曲	益智
23	NEW	飛龍騎士	模擬
24	15	模擬城市	模擬
25	20	快打磚塊 II	動作
26	24	快打旋風	動作
27	17	紗之器	冒險
28	25	魔鬼剋星 II	動作
29	13	砲艇	模擬
30	18	俄羅斯方塊 II	益智

來自無限時空 巨龍的呼喚



……深深地攫攝你的心靈

第一部3D即時模擬角色扮演遊戲

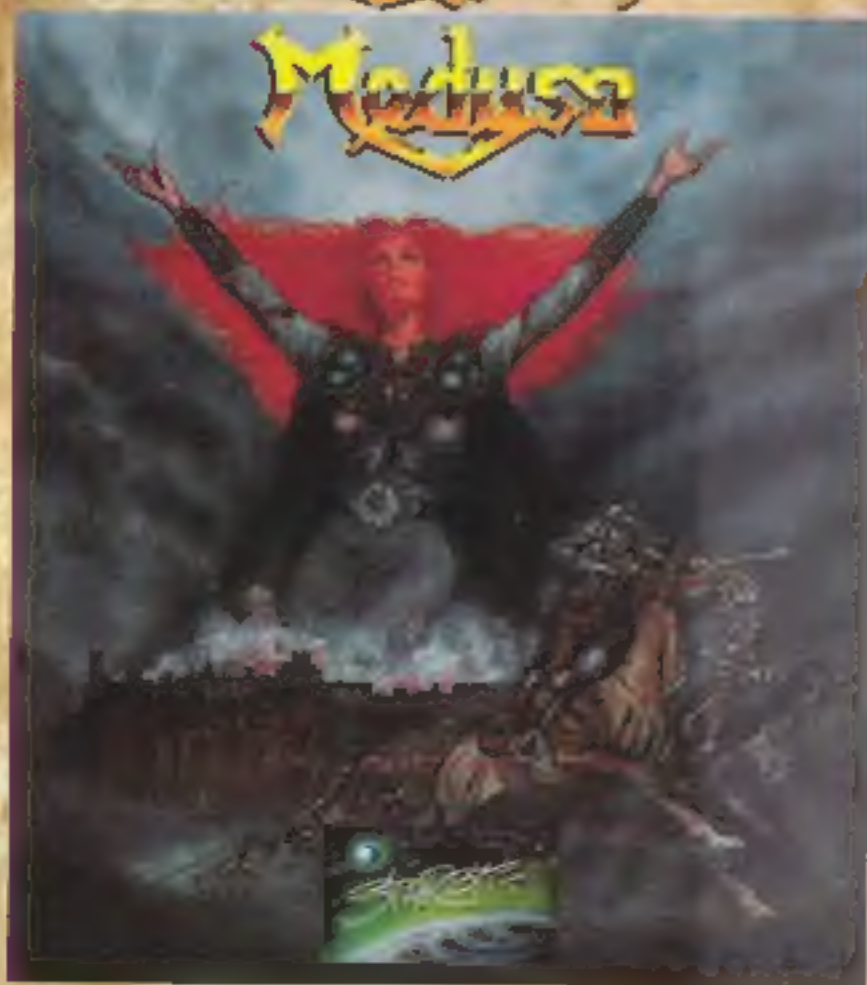
結合模擬與角色扮演遊戲
的双重特點

玩家們切莫錯過。

龍族之謎

新GAME介紹 新GAME介紹 新GAME介紹 新GAME介紹 新GAME介紹

Rings of
Medusa



邪惡女魔梅杜莎佔領了
你的王國

唯有找到5個指環才能增強
你的實力 但在這之前
你必須先籌備經費組成復
國軍 融合經商、戰略手
腕及角色扮演成份

全新的風格 玩家的新歡

梅杜莎 指環

軟體世界熱情推薦

玩家敬請期待

馬上出片

戰雲密布



版權所有

中東局勢 牽繫全球！

和平談判?! 訴諸武力?!

培養戰略手腕 鍛鍊模擬戰技

請加入軟體世界總部 戰略模擬的行列

軟體世界 是最佳的選擇

軟體世界研究開發中心

SDPT-WORLD RESEARCH CENTRE



總代理處
中華人民共和國北京市

P.O. Box 28-52, Nanchang,
Taiwan, R.O.C.